виртуальные радости
компьютерная газета
A·Z
№8 (08), август, 2000 год • http://www.nestor.minsk.by/kg/vr • e-mail: nestorpb@nestor.minsk.by

Голова отдыхает,





но, если внимательно посмотреть на счастливо улыбающегося человека, только что отделавшего по полной программе Диабло, то становится совершенно ясно – это великая игра и великий геймплей.

Стр. 10



На игровом небосклоне появился новый сверхгигант, имя которому

Need For Speed: Porsche Unleashed.



На этот раз пирог из духовки Electronic Arts не пригорел. Талантливый повар вовремя успел вытащить его и поставить на стол игровой аудитории. Новый продукт компании – это почти эталон совершенства в сфере компьютерных гонок. Пятая часть собрала в себе все самое лучшее, что было в предыдущих частях: элегантность машин, отличные трассы, ураганный игровой процесс и великолепное графическое исполнение. Главное – не останавливаться на достигнутом...



Ларри в выходном костюме. Love for Sail

Начинается все в полной темноте и, судя по всему, в комнате некоей Шамары
Оп-па! Надо что-то делать...



Разорванное Небо: Ка-52 против Команча

...чтобы количество взлетов всегда совпадало с количеством посадок.

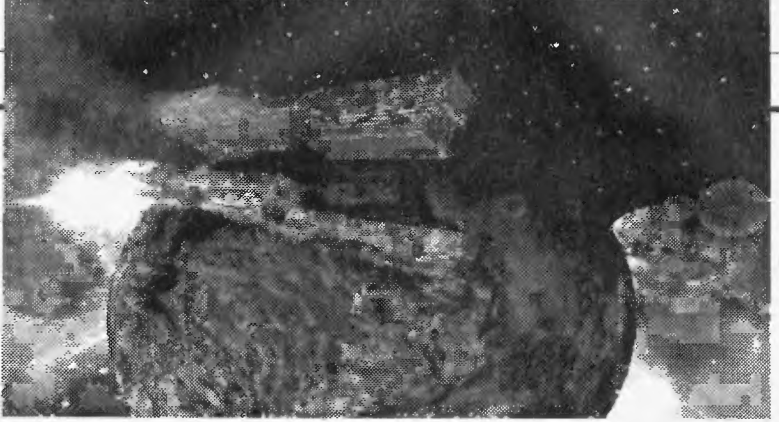


Монополия-2: Время Бросаться Костями

Когда появилась игра, точно никому не известно. Возможно, что еще какой-нибудь бедный доисторический Ерик с мослом в руке чертил на песке квадраты и вписывал в них знаки доллара...

X-Beyond

Жанр: Симулятор безграничных возможностей.
Разработчик: Egosoft
Издатель: THQ
Системные требования: Pentium 233, 32 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель.
Рейтинги: Графика — 10\10; Музыка — 9\10; Интересность — 9\10



Челноки

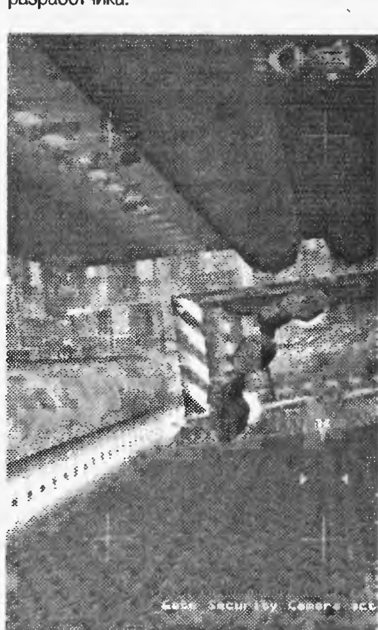
Так получилось, но я не успел на раздачу капиталистических благ в разрушающемся на глазах бывшем Союзе. Отнюдь, правда, не из-за нерасторопности, а лишь по причине малолетства. Хотя... были и в то время отдельные ровесники-активисты, пропадающие круглосуточно на обочинах, торгуя бензином и протирая стекла проезжающим "Волгам". Впрочем... это другая история, а поговорить я хотел про во всех смыслах достойную профессию мелкооптового торговца. По народному — челнока, субъекта любой уважающей себя нестабильной экономической системы, ведущей родословную от купцов вольного города Новгорода...

Челнок был крупнейшим прорывом технической мысли Соединенных Штатов со времен их высадки на Луне. Конечно, наши тоже немало потрепали нервишек инженерам забугорья, создав лучшие в мире модули вывода спутников на орбиту и великолепную систему стыковки, позаимствованную позже на международный проект орбитальной станции "Альфа", но вот приоритет США в многоразовости космического борождения нам оказался не по зубам — внебрачный сын авиационных технологий и шпионских донесений наших агентов в НАСА только ухудшил ситуацию, доведя ее до грани абсурда...

Вот только не надо меня перебивать, товарищ, демонстративно крутя пальцем около виска: да, я знаю о чем говорю и отнюдь не разрываюсь в шизоидной страсти между двумя волнующими меня с детства темами. Да, я говорю именно о челноках. Я же не виноват, что русский язык так вольно трактует это понятие. А некоторые идеологически нестойкие игродельцы идут у него на поводу! Не я же виноват, что они, не оценив всей идиоматической сложности метафоры челнок (человек) и челнок (космокорабль) просто взяли и вбухали оба понятия, смешав для крепости со стопроцентной настойкой ностальгии по... ну мы все помним эту крепкую старуху.

Эти забавные... да и те, кстати, тоже!

Сюжетец, надо сказать, простоват. Простоволос даже: мелькают столь любимые апокалипсические войны с машинами и вынужденным бегством из дальних галактик человека разумного. Запрет на использование пространственных врат и судорожные эксперименты над гиперпрыжковым двигателем при последующей неудаче десантирования в неизвестной точке пространства... Помнится, что-то подобное игралось уже в моем сиди-роме года два назад. Кстати, было оно от российского разработчика.





Дальнейшее предсказуемо: инопланетный патруль из сизо-зеленых гуманоидов, ненужные вопросы, предложения сотрудничать (вербовка) с попытками материальной заинтересованностями. Учитывая ситуацию, приходится соглашаться на все условия — 3500-процентный кредит плюс ценные указания.

Со ста кредитками в кармане (и 3600 на "счетчике") мы отправляемся в свободное капиталистическое плаванье на нашем верном челноке. Безоружном и защищенном самым дохлым шитом.

Вокруг нас, о, удача, кипит экономическая жизнь недобитого НЭПа — заводики, фабрики, шахты. Венчает сектор супермаркет в виде чертова колеса (кстати, у всех рас в игре дизайн различен. Я говорю лишь о Teladi) и доки по продаже недвижимости, которые мы посетим тотчас как накопим денег на небольшой, но личный заводик под боком тихонькой планетки.

Ценообразование в галактике свободно колышется на волнах экономического беспредела, то есть, абы как, и оборотистый человек всегда сделает на этом хорошие деньги. Чем и займемся...

Первые 5-6 часов игры уходят на то, что мы вылезаем из беспросветной нищеты, мотаясь между заводами и фабриками, обеспечивая ресурсами все производство и потребление незнакомой планеты. Ресурсы мы закупаем на других заводах и фабриках, аккуратно складывая в задний кармашек разницу. Занятие не для слабонервных, и истинные джигиты примерно через час отчаливают играть в свою FreeSpace2. Мы продолжаем...

Ешь ананасы...

Прущая напролом правда жизни гласит: чем больше денег — тем больше проблем. При покупке первой своей фабрики я чувствовал себя Додиком Рокфеллером, постоянно оглядываясь на космогруз "Альбатрос", покорно несущего в своих трюмах мой контейнер со свежекупленным оборудованием. Счастье юного буржуя цвело и пахло ровно до того момента, когда на фабрике кончились ресурсы и пришла пора лететь в другой сектор — налаживать торговые связи.

В этих секторах было не все так просто... Пираты (местный рэкет) свирепствовали, а аборигены боялись высунуть нос (корабля) на улицу, плотно закупорив все входные шлюзы на нудной фабрике. На запросы о посадке не реагировали.

Пришлось разгонять пиратов хлипким лазером (а удовольствие это, прямо скажем, сомнительное) и долго доказывать хозяевам свои чисто коммерческие интересы. В результате все кончилось хорошо — и тут я тоже обосновал свое производство.

Следующие мои шаги пусть теряются во мгле склероза, чувствую страх перед возможностью сболтнуть лишнего и сломать кому-то кайф от игры, скажу лишь, что цель — возврат на Землю, пока мною не выполнена. Но удовольствия по пути к ней я уже хлебнул полной ложкой.

Разбор полетов

Теперь давайте поговорим об игре с точки зрения процесса.

Как я уже упомянул, игра не для торопыг. Хорошая игра получилась — с русским колоритом, где медленно запрягают и быстро летают.

Но на "запряжку" уходит часов 15-20 реального времени — таковы реальные расценки на минимальный набор аксессуаров для спокойной жизни в глубинах космоса. Зарабатывание презренного металла, хоть и идет легче после становления личного производства, но все равно долго не отпускает, требуя ласки у чуткого руководства.

Причем деньги на собственные нужды вначале не тратятся вовсе — все уходит в производство и на оригинальный налог за трусость — каждый сейв в игре стоит 10 кредиток.

Правда, пираты первое время (в начальных секторах) либо не беспокоят вообще, либо являются окончательными дебилами, милостиво позволяющими игроку пристроиться в хвост и тихонечко снимать силовые щиты с их дрейфующих посудин (лишь одна просьба — не идите на таран! Сомнут!!!).

А потом начинается: чужие пространства, ответственные задания, пираты пачками и ненависть врагов... все динамично, красиво и очень увлекательно, вернО по ощущениям и драйву.

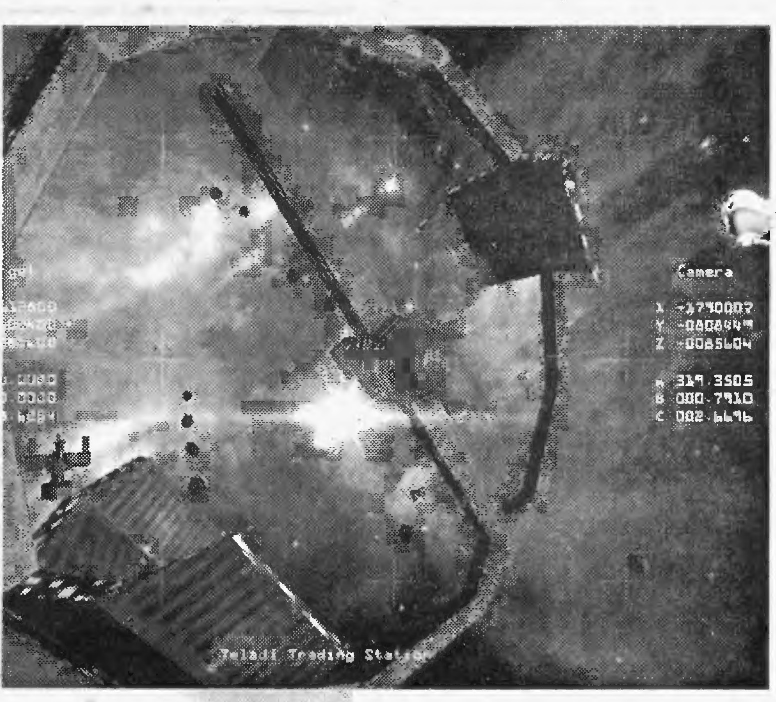
Особенно мне понравилась возможность вступать в переговоры с любым кораблем и необходимость запроса на посадку в орбитальные станции. Атмосферно, знаете ли.

Немаловажно и многообразие архитектурных решений у разных рас, их внешний вид и неповторимый "акцент" великого английского языка. Последнее, кстати, не особо придется по вкусу геймерам, не "слышащим" иностранную речь с искажениями — дублирование субтитрами в игре отсутствует.

Вообще, игра поражает целостностью концепции, графической реализации, звукового ряда при безграничных возможностях геймплея. Тут можно быть олигархом, воином, наемником, полицейским, искателем приключений, человеком, стремящимся домой... Кем угодно.

При условии, разумеется, что вам не стыдно будет начать с малого бизнеса челнока в бескрайних просторах вселенной.

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов
http://www.3dnews.ru



Генерал

Системные требования: Pentium-100, 16 Mb, SVGA 800x600
Разработчик: NewGame Software
Жанр: Wargame

Создавая конкуренцию именитым разработчикам, наши отечественные программисты создали уникальную стратегическую игру. Прекрасная игровая модель чрезвычайно увлекает и затягивает, а система управления и логика игровой вселенной не позволяют оторваться от экрана. Игра распространяется бесплатно, и вы сможете скачать ее на сайте разработчиков.

...Заканчиваю очередную кампанию в HMM3. Удовлетворения нет. Все слишком идеально, даже елейно. Аккуратные окошечки, красивая графика, анимация. Все сделано добротно, с любовью к мелочам. И все-таки чего-то не хватает. Слишком все понятно и даже предопределено. Будто смотришь хорошо отрепетированный спектакль, в котором главный злодей выбегает на сцену и рассчитанным движением падает, театрально раскинув руки. В голове возникает фраза: "Запрограммированное счастье". Да, именно такое ощущение вызывает лучшая стратегическая игра 1999 года.

Играть больше не хотелось. Приходят воспоминания. Спешат рыцари, чтобы сразиться на поле брани с супостатами, пролетают, высматривая добычу, огнедышащие драконы, мчатся полчища зергов, чтобы разбиться об оборонительные порядки протосов, в очередной раз вторгаются на землю и получают отпор инопланетяне, флот мршанцев ведет кровопролитные сражения с бурлати за право называться хозяином Ориона...

Мелькают, сменяя друг друга, различные игры, пока не всплывает в памяти та, самая первая и по-прежнему непревзойденная, "Цивилизация". Жестокая, но справедливая – вот уж где точно не было запрограммированного счастья! Соседи были вежливы и учтивы, если видели мощь твоей империи, и беспощадны, если чувствовали твою слабость. Далекий прекрасный мир, где ты теперь?..

Первое знакомство

"Мечтайте осторожно, мечты иногда сбываются"

На "Генерала" я наткнулся через несколько дней, просматривая подборку игр к очередному номеру "КомпьютерПресс". "Военно-экономическая стратегия... Крутой AI... Игра через Интернет..." Словам мы не верим – только фактам. Что, размер архива 1,6 Mb? А где же графика? Впрочем, графика – это еще не самый основной показатель, архив "Цивилизации" тоже занимал около 2 Mb. Вперед! Install...

Запускаю General.exe, любуюсь заставкой, начинаю новую игру. Простой понятный интерфейс, каждое окно снабжено подсказкой в виде плывущего текста. Выбираю самый простой уровень, выбираю всего из 2-х государств – России и Германии. Хожу... и к 20 ходу терплю сокрушительное поражение! Тут же, на графиках наблюдаю всю динамику своего недолгого правления: мой компьютерный противник легко обогнал меня по всем показателям и несколькими расчетливыми ударами положил конец моему бессмысленному существованию.

Как же так? И это на самом простом уровне?! Скептицизм как рукой сняло, возникает жажда реванша. Неужели я не смогу уделать эту компьютерную железку? Надо повнимательнее почитать Help... Нажимаю F1, читаю и начинаю испытывать поистине экзистенциальный восторг. Молодец автор, пять баллов! Такого краткого, емкого и полного едкого юмора описания любимых стратегий я не видел больше нигде!..

Ну а теперь – в бой!

Общее описание

"Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом"

"Генерал" – это пошаговая стратегическая игра, где вам достается роль правителя государства. В игре могут участвовать от 2 до 20 игроков как людей, так и компьютерных генералов. В начале игры создается случайная карта и игроку предоставляется возможность выбрать себе территорию. Цель игры – завоевать все государства и стать полноправным хозяином мира.

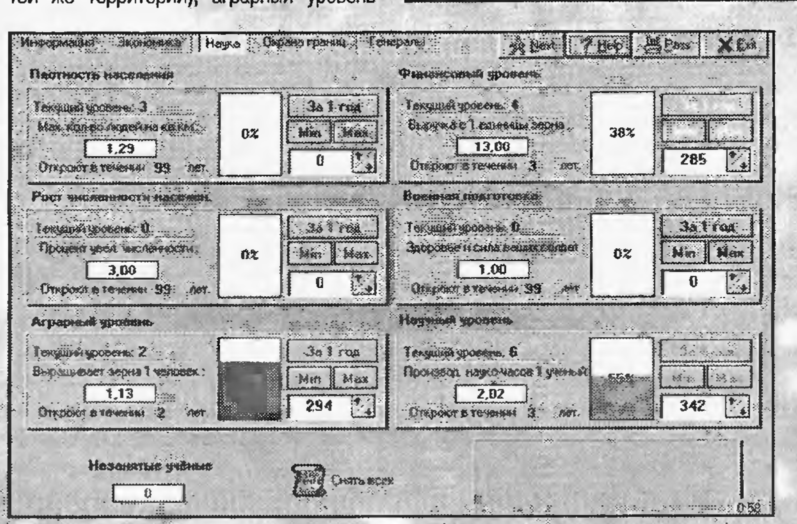
Большинство процессов протекают в государстве автоматически. Население исправно прирастает каждый год на определенную величину (хотя общая численность ограничена размерами территории). Крестьяне засевают имеющиеся площади зерном и в конце года собирают урожай. Ученые совершают открытия в соответствии с научной доктриной государства, солдаты выполняют приказы своих генералов, а из казны и тем и другим регулярно выплачивается жалование.

Набор вопросов, которые должен решать правитель, относятся скорее к макроуровню: какую часть территории засеять зерном, сколько подготовить ученых и солдат, какие научные направления развивать в первую очередь и какую внешнюю политику проводить в отношении своих соседей.

Дела внутренние

Экономика является основой благосостояния и обороноспособности любого государства. Сама экономическая модель в "Генерале" очень проста: крестьяне (свободная часть населения, не занятая военной службой или наукой) засевают часть территории своей страны зерном, а затем собирают урожай ровно вдвое больший, чем было засеяно.

На деле все оказывается намного сложнее, так как уровень экономического развития очень сильно зависит от достижений в сфере науки. Существует 6 научных направлений, которые можно развивать: рост численности населения (увеличивает ежегодный прирост), плотность населения (большее количество людей может проживать на той же территории), аграрный уровень (больше зерна можно засеять на той же площади), финансовый уровень (больше денег можно выручить за тот же объем зерна), военный уровень (повышает мастерство солдат в бою) и научный уровень (ускоряет осуществление самих открытий).



Чтобы получить эффективно работающую экономику, необходимо уделять серьезное внимание науке и поддерживать оптимальное соотношение между количеством ученых и остальным населением.

Дела внешние

"Война есть продолжение политики другими средствами"

Занимаясь внутренними делами, нельзя забывать о соседях. Через некоторое время после начала игры наступает момент, когда для продолжения экономического роста необходимо расширение жизненного пространства. И здесь на смену экономическим методам приходят методы военные.

Чтобы расширять собственную территорию и чувствовать себя в безопасности, государству необходимы опытные солдаты и хорошо обученные генералы.

О генералах надо поговорить особо, так как именно они составляют ударную силу ваших армий, без которых солдаты, даже обученные и подготовленные, не более чем пушечное мясо. "Воевать не числом, а умением", – говорил Суворов и был абсолютно прав. Успех боя зависит не столько от количества солдат, сколько от опытности их полководцев. Генералы в игре – наиболее ценный "штучный" товар, правильное управление которыми определяет успех всей военной кампании. Генерал имеет несколько важных характеристик: возраст (каждый генерал гарантированно проживет до 60 лет), мастерство (знание и умение применять в бою разнообразные тактические приемы), обучаемость (скорость повышения мастерства в режиме обучения) и быстрота (более быстрый генерал нападает первым и захватывает большую территорию).

Все эти характеристики можно произвольно выбирать при покупке генерала. Но не стоит и мечтать купить в начале игры молодого, быстрого и опытного генерала – он стоит баснословных денег! Придется купить не очень опытного и учить его, прежде чем отправить в бой.

Генералы могут выполнять следующие приказы: напасть на соседнее государство (и, в случае победы, захватить часть вражеской территории), стоять в обороне (обороняющиеся солдаты имеют 1,5-кратное преимущество над нападающими), учиться (повышать уровень мастерства) и отдыхать (у генерала есть еще одна характеристика – усталость; если генерал не вылезает из боев, то усталость накапливается, и солдаты под его руководством начинают плохо сражаться).

Достоинства и особенности игры

Одним из основных достоинств "Генерала" является глубоко продуманная, тесная взаимосвязь всех элементов. Неважных, второстепенных моментов в игре просто нет, как нет и однозначной выигрышной стратегии. Мир очень хорошо сбалансирован.

Другой отличительной особенностью игры является компьютерный AI. Он просто великолепен! Компьютер играет честно, не подсматривает за вашими решениями, не делает различий между игроком и другими компьютерными оппонентами. Компьютерный игрок ведет себя почти как человек – не обижает слабых, не любит агрессоров, помнит о всех ваших недружелюбных действиях и при случае обязательно отомстит! Ну, а насчет силы... Попробуйте-ка выиграть на максимальном уровне сложности с 19 противниками!:-)

В "Генерале" применяется режим одновременного хода. Это означает, что игра является пошаговой, но все ходы игроков просчитываются одновременно, а не друг за другом. Эта модель дает возможность игроку подумать, прежде чем совершить ход (пошаговость), и допускает приемлемую реализацию режима мультиплейера (из-за одновременного хода и небольших затрат на один ход).

Освоить "Генерала" достаточно просто: интерфейс игры интуитивно понятен, назначение и взаимосвязь большинства параметров игры подробно расписаны в Help'е. В режиме "Тренировка" каждый ход можно наблюдать за развитием своих противников по графикам.

Недостатки

Полностью отсутствует дипломатия, все взаимоотношения с соседями строятся исключительно на основе военных конфликтов. Нет возможности заключить военный союз или перемирие. В результате, как только какое-то государство набирает силу и проявляет агрессивные намерения, все соседи дружно наваливаются на него.

Отсутствие режима тактических сражений; минимальная графика, в результате чего приходится просматривать длинные текстовые описания вместо того, чтобы наблюдать за боем наглядно: нет возможности покупать и тренировать различные виды войск.

Внешне "Генерал" выглядит просто и незатейливо. Но за этой простотой скрывается отличная "умная" стратегия, которая по достоинству будет оценена настоящими ценителями жанра. Замечательная игра, достойная продолжательница дела великой "Цивилизации"!

Играйте в "Генерала"!

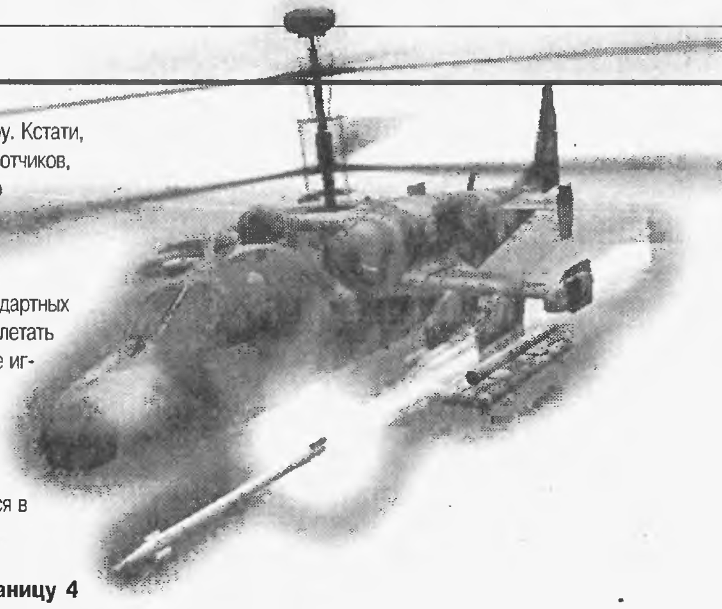
Peter Huggy
http://www.gamestone.ru

Разорванное Небо: Ка-52 против Команча

Издатель/разработчик: 1С/Нивал/Razorworks
Жанр игры: Flight Simulations
Рейтинг: 98%
Системные требования: P-166, 32 Mb Ram, Win'95/98, 3Dfx

Вот и закончился сезон в жанре вертолетных симуляторов. Сначала вышел Ка-52: Team Alligator, затем Gunship! И завершила сезон игра Enemy Engaged: KA-52 Hokum vs. RAH-66 Comanche (далее по тексту Enemy Engaged). Мне нравится, что за половину года вышло три вертолетных симулятора, и все они посвящены российской военной технике. В последнее время на западе что-то стали обращать внимание на наши передовые разработки и воплощать все это в своих играх... Enemy Engaged вышел у них еще весной, его издала компания Empire Interactive. Немного спустя, всего пару месяцев, а если быть точным, то в июле этого года фирма Nival выпустила локализованную версию Enemy Engaged, которая получила название "Разорванное Небо: Ка-52 против Команча" (далее по тексту "Разорванное Небо"). "Разорванное Небо" – это продолжение игры Apache Havoc, теперь игра посвящена российскому вертолету Ка-52 и американскому вертолету RAH-66. Два этих вертолета почти наравне конкурируют с вертолетами из Apache Havoc, а именно Ка-52 конкурирует с Ми-28Н, а АН-64D конкурирует с RAH-66.

Теперь перейдем к самой игре. "Разорванное Небо" сделано почти так же, как и Apache Havoc, т. е. графический движок и все остальное осталось прежним, но это вовсе не портит игру. Кстати, благодаря такому ходу разработчиков, "Разорванное Небо" полностью совместимо с Apache Havoc'ом, поэтому если установить обе эти игры, то помимо стандартных вертолетов, можно будет еще летать на Ми-28Н и на АН-64D, а также играть кампании из Apache Havoc.



Никаких видеороликов в начале игры разработчики делать не стали. Никаких лишних меню и прочей ерунды – все держится в стиле Apache Havoc.



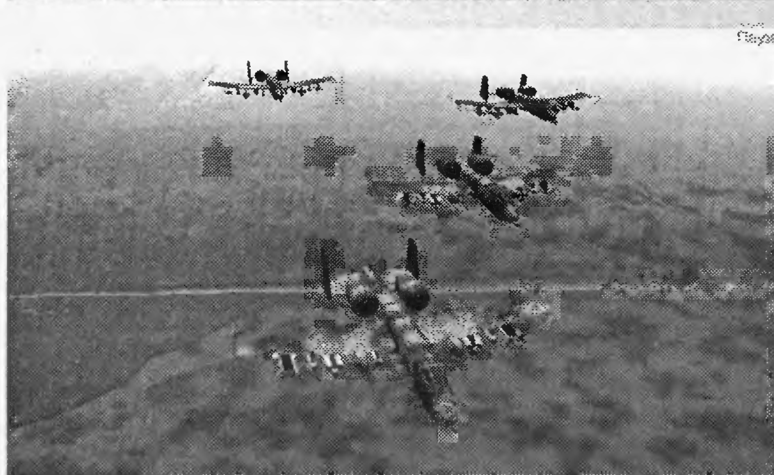
См. страницу 4

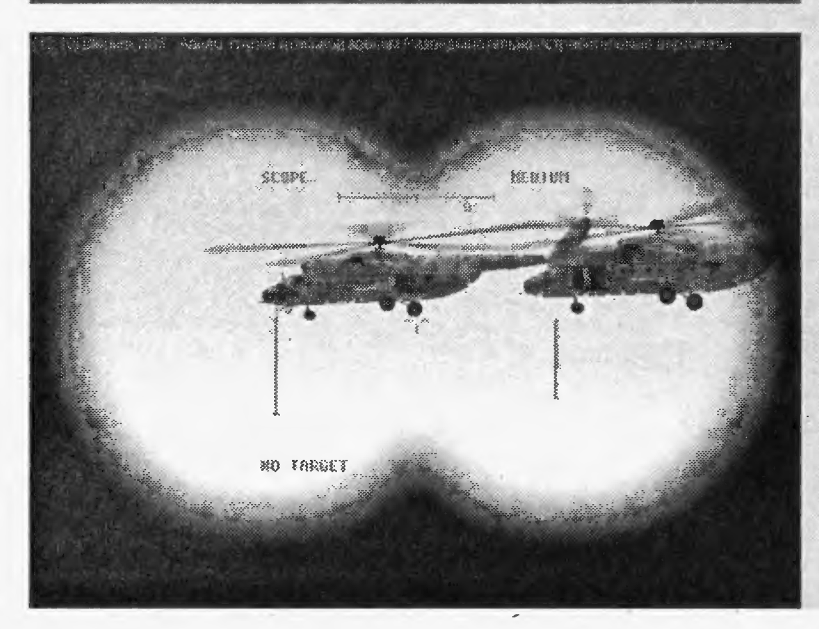
Разорванное Небо: Ка-52 против Команча











Начало на стр. 3

Единственное, что изменилось — это функция статистики пилота. В ходе боевых действий за проявленные заслуги командование будет поощрять вас орденами и медалями, что и будет отображать вышеназванная функция.

Также можно будет посмотреть налет часов, эффективность пилота и прочую информацию. Все остальные меню остались из первой части.

Для полетов предлагается три варианта игр: кампания, боевая операция и свободный полет с демонстрацией. Для новичков никаких тренировочных полетов не предусмотрено, поэтому для начала рекомендую немного полетать в свободном полете, погонять машину на разных скоростях, углах атаки, потренироваться в стрельбе. Для профессионалов рекомендую идти сразу же в кампанию, так как это самое интересное.

Всего в игре уготовлено три кампании, а если установить Apache Havoc, то добавятся еще несколько. Боевая операция — это, по сути, кампания, только с уменьшенными масштабами боев и с меньшим количеством техники. Играть в боевые операции следует только лишь когда хочется совсем недолго полетать и посмотреть, кто выиграет.

Как я уже говорил, кампания — это самая интересная штука в "Разорванном Небе". Играть можно за красных и синих (русских и американцев). К сожалению, во время написания обзора мне не удалось полностью завершить кампанию за красных. Поэтому весь ниже приведенный текст относится к красной стороне, но я думаю, особенных отличий между игрой за красных и синих нет...

Когда входишь в кампанию, то первое, что приходит на ум: Это же стратегия в реальном времени, в которой все развивается без участия игрока. Одновременно в кампании участвует порядка 2000 различных боевых единиц, под слово "боевая единица" попадает пехота, танки, самолеты, комплексы ПВО и еще множество других объектов. Игрок же может косвенно влиять на ход событий, т. е. вмешиваясь со своей стороны на вертолете и помогая остальным юнитам.

Весь ход кампании сделан почти на самом реалистичном уровне, который мне доводилось видеть. В "Разорванном Небе" нет ни вечного оружия, ни бесконечного топлива. Каждый юнит имеет определенное количество выстрелов и запас горючего, после окончания коего юнит должен вернуться на базу для дозаправки и перевооружения. Танки и прочая наземная техника не могут постоянно возвращаться на базу, поэтому их сопровождают грузовики и топливозаправщики, которые перезаряжают и дозаправляют наземную технику. Самолеты и вертолеты постоянно заправляются на аэродроме. Каждый аэродром — это база, которая имеет свои ресурсы, т. е. определенное количество оружия и топлива, которое имеет тенденцию заканчиваться, поэтому, порой, тяжелая авиация с других аэродромов перевозит топливо и оружие с одной точки на другую. Весь ход кампании идет, как и в жизни: местность сканируется спутником, и когда в каком-то секторе обнаруживают врага, туда высылают разведку.

Далее разведка передает более точные координаты целей, и этот район через минут десять обрабатывают штурмовики. Если же неподалеку есть артиллерия, то компьютер может направить и ее. После нанесения ударов штурмовиками, необходимо выяснить нанесенный противнику ущерб. По мере продвижения наших войск, с дальних аэродромов идет перебазирование авиации.

Также, по мере продвижения, наземная техника организует блок-посты на возможных основных направлениях врага. А если удалось уничтожить вражескую военную базу, то на это место высылают инженерную бригаду для ремонта и приведения места в эксплуатацию под нашу технику. Так что, после уничтожения аэродрома появляется миссия сопровождения инженерной бригады на эту точку. После реконструкции на этот аэродром тяжелая авиация типа Ан-12 или Ил-76 доставляет необходимый для существования и ремонта груз, и все начинает работать на нас. Затем начинается перебазирование и укрепление района вокруг аэродрома. Кроме этих заданий компьютер постоянно направляет патрульные операции по определенному району: операции перехват, морские операции, где нужно уничтожить или вывести из строя флот противника, операции по уничтожению наземной техники, миссии по сопровождению груза.

Также в случае активности воздушных сил, компьютер начинает операцию по активной противовоздушной обороне. Все не перечислишь. Одним словом, идет настоящая война, где игрок, обыкновенный летчик, который выполняет приказы главнокомандующего.

Теперь переходим к основным персонажам "Разорванного Неба". Из названия игры уже можно было догадаться! Принципиально RAH-66 и Ка-52 — это "небо и земля", совершенно разные машины, предназначенные для решения совершенно разных задач.

Вообще, перед написанием обзора, я навел справки по RAH-66 и узнал, что на данный момент Америка располагает этими вертолетами в количестве нескольких штук, а основное строительство этих машин начнется в 2006 году. Да, если говорить честно, то Ка-52 и Ми-28Н Россия располагает также не сильно. Вертолет RAH-66 выполнен по технологии "стелс", его фюзеляж покрыт радиопоглащающим покрытием, форма стенок фюзеляжа имеет специальную форму, которая максимально отражает луч радара, поэтому его ЭПР (эффективная поверхность рассеивания) очень мала; и, как утверждают разработчики вертолета, его ЭПР меньше, чем у самого маленького вертолета в мире. Поэтому этот вертолет предназначен больше для разведки, нежели для штурмовика. Вертолет Ка-52 разрабатывался на основе Ка-50, так как один пилот в Ка-50 не может управлять всеми системами вооружения, да еще и при этом эффективно маневрировать. Ка-52 имеет "соосную" схему расположения винтов, благодаря чему он очень маневренный.

На нем предусмотрено спасение экипажа методом катапультирования. Ка-52 оснащен новейшим навигационным и радиотехническим оборудованием, которое позволяет эффективно вести бой в любое время суток, в любых метеоусловиях. Вертолет имеет очень большую боевую живучесть, благодаря двум винтам, высокой степени резервирования систем и хорошей броне, выдерживающей попадание 23 мм пушки.

Ка-52 может использовать оружие для ведения воздушного и наземного боя, в его арсенал входит 30 мм пушка 2А-42, закрепленная в центре масс вертолета для наименьшей отдачи, различного вида НУРС'ы, ПТУР'ы и оружие для ведения воздушного боя. В общем-то, вот основные отличия Ка-52 от RAH-66. Так что это совершенно разные вертолеты, но в игре разработчики их уравновесили. Если говорить грубо, то Ка-52 — это сила, а RAH-66 — это незаметность. В игре эти два вертолета абсолютно непохожи, как по динамике управления, так и по вооружению. Так как на Ка-52 используется соосная схема расположения винтов, то на нем нет эффекта реактивного момента на фюзеляже (в то же время на RAH-66 такой эффект присутствует), и это нужно постоянно компенсировать педалями.

Вообще обе эти машины в игре имеют гриф "совершенно секретно", поэтому разработчикам пришлось руководствоваться только лишь теорией поведения данных вертолетов в воздухе. Вот еще пример на больших скоростях у Ка-52 происходит перехлестывание лопастей — это один из опаснейших моментов на соосных вертолетах.

В игре это сделано достаточно реально. Раз уж зашла речь о реалистичности поведения вертолета, то поговорим о его настройках. Настраивать эту реальность можно как угодно: для тех, кто не представляет, как летает вертолет, можно отключить все эффекты и летать без суровых законов физики; для профессионалов можно включать такие эффекты, как "вихревое кольцо", эффект экранирования земли и прочее. Не знаю, как кто делает, но хочу дать совет: лучше летать со всеми эффектами физики и на максимальной сложности. Только тогда удастся хоть как-то прочувствовать реальную "вертушку".

Теперь о графике. Я думаю, читатель данного обзора уже понял, что графика тут просто не может быть плохой, и это так и есть. Много говорить не буду, скажу лишь, что модели наземной техники, самолетов, пехоты и пр. объектов сделаны на максимальном уровне. Любой танковый симулятор может позавидовать трехмерным моделям "Разорванного Неба". Представьте себе, что после выстрела контейнер, в котором находилась ракета, остается пустым, и это реально видно. Все движущиеся объекты (пушки, башни танков, убирающиеся шасси) действуют именно так, как и в жизни. В кабине Ка-52, например, сидят два члена экипажа. Каждый занят своим делом: огневой оператор периодически смотрит в "перископ", пилот управляет вертолетом; т.е. представьте: я жму на педаль, и он тоже жмет на педаль, я отклоняю джойстик вперед, и он повторяет, и ес[ли] тяну на себя "шаг-газ", то пилот все это д[е]лает в игре. Да, такой проработки членов экипажа еще не было ни в одном симуляторе, что было в Ка-52: Team Alligator — это позор по сравнению с "Разорванным Небом"). Графика ландшафта, конечно, чуток угловата, но это расплата за все остальное, и угловатость очень быстро перестает замечаться, когда увлекаешься игрой. Ландшафт очень хорошо пересечен горами, реками, оврагами, за которыми удобно прятаться от врага. О графике можно еще говорить и говорить, но я думаю, что скриншоты к этому обзору скажут все сами за себя. Не поленитесь, посмотрите!

Еще одно махонькое "но" — системные требования для нормальной игры лучше иметь Celeron 350, RIVA TNT и 64 МБ RAM, но играть можно и с минимальной графикой на Pentium 166, 3Dfx и 32 Mb RAM.

От графики плавно переходим к звуку. По сравнению с Apache Havoc'ом звук претерпел очень много изменений. В игру [до]бавилась уйма радиосообщений, и тепе[рь] можно постоянно быть в курсе, где и что происходит, так как всякий юнит докладывает всю важную информацию в радиоэфир. После каждого события подразделение докладывает квадрат на карте, где все произошло. Звук на высоте, как и все остальное в "Разорванном Небе".

Вот и все, что я хотел сказать, чтобы убедить читателя купить эту игру. Честно говоря, таких добротных симуляторов можно пересчитать по пальцам. Игру брать рекомендую всем, даже тем, кто успел затариться пиратской версией (английской), т. к. в родную (русскую) играть намного приятнее, да и мануал от игры тоже полезно почитать на русском. Разобраться в игре, большого труда не должно составить, так как реалистичность управления и сложность регулируется. Для полного ощущения реальности рекомендую купить хотя бы джойстик (о педалях и РУД'е я и не говорю). В "Разорванное Небо" можно еще играть с друзьями по модему или по Интернету. Удачи в полете! И чтобы количество взлетов всегда совпадало с количеством посадок.

Кстати, хочется отдельно поблагодарить компании "Нивал" и 1С за то, что они локализировали и выпустили игру в России, и надо отдать должное, сделали это очень качественно.

Сергей Гаврилов
gamezworld@mtu-net.ru
http://www.gameover.ru
(http://www.gemnet.ru)

Игровой шторм

Начнем с такого популярного жанра, как 3D-action

В настоящий момент сложилась такая типичная ситуация, когда то ни гроша, то вдруг алтын. Причем два сразу. Да-да, вы правильно догадались, речь идет о двух небезынтересных проектах: Daikatana и Deus EX от команды Джона Ромеро Ion Storm. Вот уж порадовали, так порадовали — не каждый день долгострои выходят, но... в случае с Daikatana итогом ожидания игры стало разочарование от просмотра: на фоне безнадежно устаревшей графики толпами снуют туда-сюда умственно отсталые монстры, дополняет картину дисбаланс оружия, и окончательно портит общее впечатление "кривой" сетевой код. Второй же проект, Deus EX, отчасти реабилитировал имя Джона Ромеро, вернее, восстановил доброе имя Ion Storm, потому как означенный Ромеро не успел приложить к игре свои кривые руки, и в целом игра удалась на славу. Самый близкий аналог Deus EX — System Shock 2 от недавно почившей в бозе студии Looking Glass. По части оригинальности означенная студия в свое время шла если не впереди планеты всей, то во всяком случае в авангарде, и неудивительно, что Ion Storm решили отчасти скопировать ее творения, причем не только упомянутый System Shock 2, откуда почерпнули киберпанковскую атрибутику, но и Thief: The Dark Project и Thief: The Metal Age, откуда взята система скрытного передвижения.

По результатам таких заимствований получился Deus EX, в общем-то хорошая игра, особенно с учетом того, что похожих игр почти нет, их можно перечитать по пальцам одной руки, и, к сожалению, проживают они в "консольном королевстве". Это Metal Gear Solid от Konamy и Tenchy: Stealth Assassins от Activision. Хотя для Metal Gear Solid еще есть надежда: вроде [illegible]soft собирается издать версию для ненаглядного персонального друга. Ждем!!!

Применительно к 3D-action уместно говорить о смене вкуса и переоценке ценностей. Мы благополучно пережили трехмерную революцию. Мы больше не испытываем щенячьего восторга по поводу спецэффектов, количества полигонов и прочих графических изысков. Раньше игроки пели дифирамбы графике, теперь же нельзя только за счет одной палитры выехать из грязи да в князи. Ведь хорошему 3D-action-ну нужна еще и играбельность, нормальный сетевой код, добротное управление. Крайне желательна еще и оригинальность. Прошло то время, когда во главе игры стояла только графика. Разработчики и дизайнеры постепенно приходят к простому выводу, что в наши дни чего-то одного для достижения успеха уже не хватает. Все компоненты игрового процесса должны быть на высоте, тогда и только тогда придет успех.

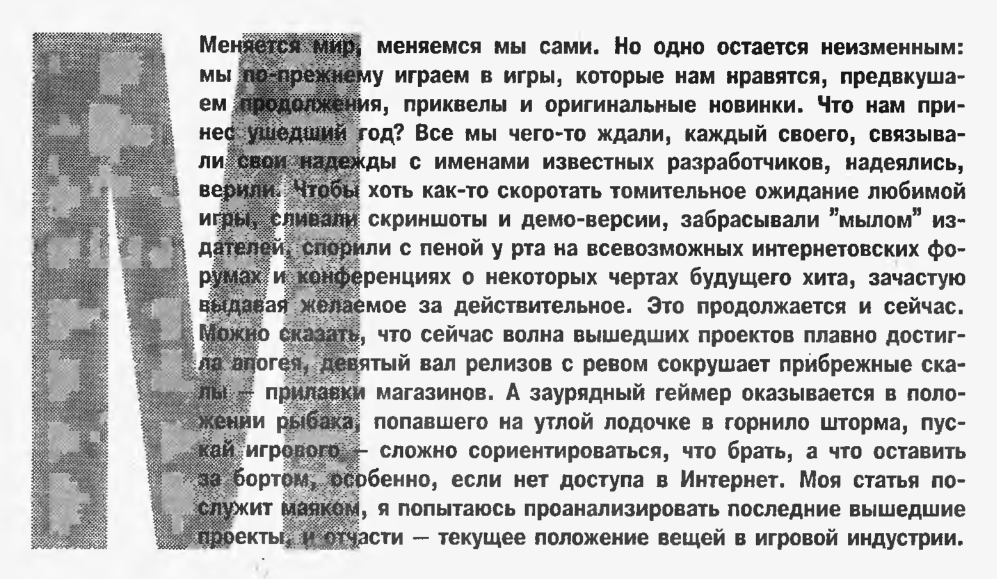
Стратегии.

Тут наблюдается тенденция — лучше меньше, но лучше. Эпоха клонирования безвозвратно ушла, и в целом ситуация вернулась к норме: их делают редко, но [illegible]ь в это можно.

[illegible]рошим примером стратегии нового поколения может служить Majesty: The Fantasy Kingdom Sim, ключевой идеей которой стало взамен стандартной возможности напрямую управлять героями возможность объявлять награду для подопечных юнитов за какое-либо действие, т.е. управление сильно совмещено с экономикой, что на удивление не пошло в ущерб игровому процессу.

Казалась бы, поток клонов уже иссяк, но не тут-то было. Опровергая радужные ожидания, вышел Dark Reign 2, явив собой переделку классики от Westwood/Blizzard, но в полном 3D. Если вкратце, то на дворе отдаленное будущее, 2512 г. В самом разгаре война между двумя группировками (JDA и SPRAWLERS) за жизненное пространство, причем сами стороны особенно не отличаются: все юниты разные снаружи, но схожие внутри, т.е. при слегка измененном внешнем виде имеют абсолютно одинаковые характеристики. Усугубляет ситуацию вездесущая камера, неудачно показывающая обстановку, игроку все время приходится ее крутить, теряя полезное, иногда жизненно важное время на выбор более-менее оптимального ракурса. Основным плюсом игры стал качественно новый движок, который вытягивает буквально за уши весьма посредственный игровой процесс. Наверное, игра найдет своего почитателя, не перевелись еще на Руси люди, предпочитающие хорошую графику всему остальному.

Говоря о стратегиях вообще, хочется отметить, что после долгого затишья началось возрождение. До кардинальной переделки старых, проверенных идей в ближайшее время вряд ли дойдет, но поиск новых направлений уже начался. Или скорее продолжается. Уже были первые робкие попытки скрестить 3D-action со стратегией, пошли разговоры о переводе целых вселенных в полное 3D. Спрашивается, зачем? Виной всему перенасыщенность. Вкус к старому доброму 2D



Меняется мир, меняемся мы сами. Но одно остается неизменным: мы по-прежнему играем в игры, которые нам нравятся, предвкушаем продолжения, приквелы и оригинальные новинки. Что нам принес ушедший год? Все мы чего-то ждали, каждый своего, связывали свои надежды с именами известных разработчиков, надеялись, верили. Чтобы хоть как-то скоротать томительное ожидание любимой игры, сливали скриншоты и демо-версии, забрасывали "мылом" издателей, спорили с пеной у рта на всевозможных интернетовских форумах и конференциях о некоторых чертах будущего хита, зачастую выдавая желаемое за действительное. Это продолжается и сейчас. Можно сказать, что сейчас волна вышедших проектов плавно достигла апогея, девятый вал релизов с ревом сокрушает прибрежные скалы — прилавки магазинов. А заурядный геймер оказывается в положении рыбака, попавшего на утлой лодочке в горнило шторма, пускай игрового — сложно сориентироваться, что брать, а что оставить за бортом, особенно, если нет доступа в Интернет. Моя статья послужит маяком, я попытаюсь проанализировать последние вышедшие проекты, и отчасти — текущее положение вещей в игровой индустрии.

ландшафту и статичной камере окончательно испортила нахлынувшая волна трехмерности, играющим людям захотелось чего-то нового, продвинутого. Вот разработчикам и приходится крутиться, как ужам на вилах, выискивая новые возможности, оригинальные решения, молодые таланты. Поживем — увидим, чем это кончится.

Ролевые игры (РПГ)

Можно отметить основные традиции выпуска ролевых игр для персонального компьютера. Это, прежде всего, продолжение до бесконечности старых сериалов вроде Might and Magic и Ultima с улучшениями по принципу "больше всего". Да, становится больше монстров и оружия, протяженность игрового мира тоже неуклонно увеличивается, но никаких качественно новых прорывов как не было, так и нет. Наблюдается застой в классике или классический застой. Концепция самого сериала не претерпевает абсолютно никаких изменений, продолжая дело своих ветеранов.

Так не могло продолжаться долго. Игроки хотят чего-то нового и поворачивают свой взор в сторону нового феномена — просачивающихся на рынок игр для персонального компьютера восточных ролевых игр, берущих свое начало на консолях. Процесс начался с выходом Final Fantasy VII от Square/Eidos летом 1998 и продолжается до сих пор. Помимо недавно вышедшей Final Fantasy VIII, явление ролевых игр нового для компьютерных игроков поколения продолжилось блестящей Septerra Core от Valkyrie/Monolith и не спешит заканчиваться. Хоть какое-то разнообразие, и это великолепно.

Место массового "ролевика", в смысле упрощенного, выродившегося из серьезной игры в примитивный Huck&slash, для широких слоев без напряга мозгов, каким в свое время стал Diablo, до выхода второй части пусто не осталось: освободившуюся нишу поделили между собой DarkStone от команды Delphine (ранее отличившиеся Flashback-ом) и долгострой Revenant от Cinematix. Но вот вышел долгожданный Diablo 2, а до него — еще пара интересных проектов, и ситуация резко изменилась. Рассмотрим эти игры в хронологическом порядке.

После долгого затишья первой ласточкой новой весны ролевых игр стала Souldringer от Gremlin Interactive. Игра получилась хорошей, мрачной, снабженная мощным графическим ядром, при достаточно скромных, по современным стандартам, системных требованиях. Другой вопрос, что полноценной ролевой игрой ее назвать проблематично, это скорее продвинутое Rogue, как и Diablo 2. К достоинствам игры можно отнести полноценный сюжет, уникальную магическую систему, качество игрового процесса и его продолжительность; к недостаткам — систему боя и прицеливания, ограничение применения магических возможностей путем создания своего рода магического голода: как и в Diablo 1, магическая энергия, необходимая для использования заклинаний, не регенерируется, как это было, скажем, в NoX-е и Diablo 2, а восстанавливается только с помощью бутылочек, которые довольно прилично стоят, а денег, монстров и полезных предметов в игре ограниченное количество, так что вдоволь поколдовать не удастся — раз, и пройти игру чистым магом невозможно в принципе — это два. Поэтому приходится играть преимущественно файтерам, в той или иной степени развивая магические возможности по мере надобности.

Вторым проектом, вышедшем буквально через 2 недели после появления Souldringer-ра, стала Vampire: The Masquerade — Redemption от Activision. Основным достоинством игры стали сюжетная и стилевая подоплека происходящего, игры про вампиров по-прежнему остаются раритетом, смена игровых зон не только в пространстве, но и во времени, мягкий переход от Праги времен крестовых походов до современного Нью-Йорка, и как следствие, изменение оружие с меча на базуку. Далее, вторым плюсом игры стал великолепный игровой движок, потрясающие спецэффекты, причем даже на слабом компьютере можно играть вполне сносно, без особой потери качества. Отдельного упоминания заслуживает магическая система, органично вписанная в общий стиль игры: вместо стандартных MP (Magic Points) используются BP (Blood Points), одним словом, магия, замешанная в буквальном смысле на крови. Чтобы получить эти самые BP, нужно или найти сосуд с кровью, или воспользоваться живым "сосудом" — человеком или крысой. Выпил кровушки — колдуй на здоровье. Это основа магической системы. В качестве же заклинаний существуют так называемые дисциплины, которые играют ту же роль. Система боя, в отличие от Souldringer-ра, близка к Diablo — левой кнопкой мыши бьем, правой колдуем. Тут ничего нового разработчики не внесли, а жаль, поскольку бой изначально, еще в ранних пресс-релизах, заявлялся как походовый, а в итоге получился мало того, что реал-тайм чистой воды, но и сама боевая часть ну очень сильно похожа на упомянутую Diablo, с той лишь разницей, что в полном 3D и не менее полном полигональном окружении.

К минусам игры можно отнести абсолютную линейность сюжета и, на мой взгляд, сильную схожесть с Diablo, проявляющуюся во многих элементах игрового процесса: практически идентичный интерфейс, система боя, панели заклинаний, пояс для предметов, "кукла героя" и т.д. В качестве примера скажу, что мне довелось наблюдать реакцию человека, впервые увидевшего Vampire: The Masquerade в действии, но не знающего, что это именно они. Его первым вопросом было: "Это, наверное, Diablo 2?". Когда я поинтересовался, почему он так решил, геймер ответил: "Очень красиво, 3D, полигональный движок, дерутся они одинаково...". После я умолк, узнав, что это далеко не D2.

Diablo 2... теперь настала его очередь. Графически игра изменилась не особо — по-прежнему старое доброе разрешение 640 на 480, спрайтовые монстры. Приятно радует глаз обилие спецэффектов — внедренная поддержка 3D-акселераторов дает о себе знать. Кроме того, игра наконец сумела несколько отмежеваться от изрядно надоевших подземелий, уходящих чередой многочисленных этажей глубоко в недра земли. Теперь среднестатистический донжон (подземелье) редко насчитывает более 4-х уровней, а битвы происходят не только под землей, но и на поверхности, где к стандартным эффектам от наведения заклинаний добавляется еще масса любопытных деталей: смена дня и ночи, дождь, восходящее солнце... красиво. Сам игровой мир стал значительно больше, раза так в 4 — вместо одного города теперь три, больше NPC-ов, больше квестов.

Больше всего... Не может не радовать тот факт, что разработчики частично отошли от улучшений по принципу "больше всего". Им удалось ввести качественные изменения, кардинально облагородившие игровой процесс. Больше всего досталось, в хорошем смысле, магической системе. На смену заклинаниям пришли скилы (умения). Каждый герой имеет уникальное "дерево" умений (Skills). При достижении очередного уровня, помимо стандартных 5 очков для распределения по характеристикам, игрок получает еще и 1 Skill Point, который, путем выбора того или иного навыка на "Дереве Скилов", дает Вашему персонажу новую возможность либо улучшает уже имеющуюся. "Дерево скилов" называется так потому, что крутое умение сразу получить нельзя — к нему надо подбираться постепенно, как бы восходя от корней дерева по стволу к кроне. Т.е. берем сначала один навык, потом более мощный, и под конец — мощнейший. Так, к примеру, Варвар (Barbarian) получает сначала прыжок, потом — атаку с прыжка, колдунья (Sorceress), после выбора огня, получает Firebolt, и лишь потом — fireball.

В принципе, нововведение "Древа умений" можно охарактеризовать как оригинальное, о подобной системе навыков много говорили различные производители, но реально внедрить смогли только ребята из Blizzard. А вот систему предметов со слотами (Socet), куда вставляются драгоценные каменья, содрали один в один с Final Fantasy 7 — именно оттуда, больше просто нигде подобное не встречалось. Причем скопировали явно в урезанном виде, ибо система FF7, зиждившаяся на материи, была более гибкой и удобной, а разработчики D2 перенесли далеко не все, банально заменив материю на драгоценные камни. Судите сами: определенный класс предметов именуется Socketed, и названия сих вещей пишутся серым цветом. Они сконструированы так, что имеют ячейки для крепления драгоценных камней, которые могут придать им те или иные свойства. Драгоценные камни (Gems) бывают разных видов (Изумруд, Топаз, Рубин и т.д.) и качества (граненый и неграненый, совершенный и треснутый). Купить камушки нельзя, их можно только отбить у монстров, и впоследствии, вставив драгоценности в слоты на оружии, щите или шлеме (но не на броне!), получается магический предмет с определенными свойствами, в зависимости от пригоданных самоцветов. Так, рубины отвечают за магию огня, сапфиры — за магию холода, а изумруды — за яд.

Как видите, налицо явные аналогии со знаменитой FF7, с той лишь разницей, что, единожды поставив камни на оружие, снять их потом оттуда невозможно, да и магическая система FF7 по сравнению с D2 явно лучше, что, впрочем, закономерно: ведь FF7 — серьезная полноценная РПГ, тем более восточной школы, а D2 — Rogue, к тому же с сильным уклоном в режим коллективной игры через Интернет. Оставим непохожим их непохожесть.

В мире есть вещи, которые не меняются: Diablo 2, несмотря на обилие новых идей и заимствований, как была Rogue, так им и осталась. Спрашивается, во что поиграть человеку, жаждущего более серьезного? К примеру, хочется полноценной РПГ, основанной на AD&D системе? Такая игра на рынке есть, имя ей IceWind Dale, но вот насчет ее полноценности возникают определенные сомнения...

Игра появилась далеко не на пустом месте, ей предшествовали Baldur's Gate и Planescape: Torment. Именно поэтому Icewind Dale могут оценить по достоинству только две группы людей: первые — те, кто не играл ни в BG, ни в PT, а вторые — фанаты этой серии. Основная же масса игроков отвернется от IWD, и вот почему: разработчики не ставили целью создать нечто новое и оригинальное, а просто решили заработать на волне популярности серии — вот и вышел из-под их клавиатур BG-клон практически в кристально чистом, незамутненном виде. На мой взгляд, игре нельзя даже присудить статус самостоятельного проекта: это не что иное, как add-on' к BG, растянутый на три компакт-диска и посему запускающийся без оригинала. Мудрец сказал: "Клонирование — это плохо. Но клонирование самих себя — еще хуже". Эта фраза идеально описывает рассматриваемый проект.

Все, что сделали разработчики, — слегка подкорректировали движок, и теперь ваши монструозные оппоненты слегка увеличились в размерах, а разрешение оставили старым — 640 на 480, хотя и обещали некогда 800 на 600. Ну, еще слегка добавили анимацию заднего плана — там ручей журчит, здесь ветер траву колышет — так, косметическая ретушь по мелочи.

Правило "Больше всего" применено в классическом виде: добавилось несколько новых видов монстров, заклинаний, которые еще предстоит изучить после долгой "прокачки", слегка изменили повреждения наносимые тем или иным оружием — ничего существенного.

Применительно к игровой и сюжетной концепции наблюдается ярко выраженная дегенерация: сюжет линеен как шпала, мир стал мирком, который исследовать можно походя, особенно не напрягаясь, периодически залезая в то или иное подземелье, дабы очистить от нечисти очередную деревушку. Что-то Diablo запахло... а с учетом того, что воевать большей частью приходится в подземельях, запах серы становится сильнее, до рези в глазах.

Клон никогда не сможет затмить оригинала. А уж такое "произведение", на котором стоит печать дегенерации и упрощения, не жизнеспособен. Так что лучше подождать BG2, а ожидание скоротать, пройдя лишний раз Baldur's Gate и Planescape: Torment.

Никто не может объять необъятное.

Я постарался рассказать о том, что есть, а уж о том, что будет... Если описывать все то "вкусное", что год текущий нам готовит, нужно писать энциклопедию. Я описал самые примечательные и интересные, на мой взгляд, проекты. Остается лишь ждать, попутно перигрывая в энный раз полюбившиеся игрушки, и надеяться, что игр достойных нашего внимания в этом году будет достаточно.

Вячеслав Оробинский
Все отзывы направляйте на Nomad@gamestone.ru

Машина Времени (прохождение)

Цель прохождения — безопасно завершить игру. Примечание: этот документ не всеохватывающий и не раскрывает каждое возможное действие, которое способен предпринять игрок (в частности, в отношении диалогов).

Эпизод 1

Цель: Пробудить ваши хрономантические способности. Узнать про шекандаров и про то, как добраться до их монастыря. Сила монахов может помочь вам вернуться домой и восстановить ваш взрослый облик.
Место действия: Город песочных часов.



Возьмите раковину Хрустального наутилуса, которую вы найдете поблизости от вас.

Выйдите из U-образной улицы и идите прямо к Площади Песочных часов. Приблизьтесь к арке, ведущей к Храмовой Площади: временная волна попадет на вас и превратит вас в ребенка.

Идите к Храмовой Площади. Войдите в храм. Поговорите со жрецом.

Войдите в хрономантическую сферу. Вы обнаружите, что попали в пещеру. Поговорите с лемуром. Изучите, как использовать заклинания: Дегармонизация, Искривление и Мазь песочных часов, прикоснувшись к кварцевым призмам.

Покиньте храм. Возьмите Наручный гейджер в одном из открытых алтарей, расположенных на восточной стороне храма.

Поговорите с Торговкой. Используйте заклинание Искривления (невидимость), затем зайдите сзади нее и украдите Виссахидскую мазь. Предупреждение: заклинание не очень долгое, поэтому двигайтесь быстро!

Вернитесь к U-образной улице. Дайте мазь старому торговцу: взамен он предложит вам компас.

Идите к городским воротам. Поговорите со смотрителем за триподонами. Дегармонизируйте стража, используя заклинание Дегармонизация, или используйте Наручный гейджер. ("Дегармонизация" — официальное понятие, означающее "Убийство").

Оседлайте триподона, разновидность трехного существа, недалеко от загона.

Двигайтесь из города к монастырю.

Войдите в хрономантическую сферу, чтобы изучить несколько новых заклинаний: Контрзаклинание, Стоп-время и Хрономантическая маска. Чтобы сделать это, прикоснитесь к призмам. Призма Хрономантической маски исчезает, когда вы приближаетесь к ней, и возникает вновь на некотором расстоянии. Сначала прикоснитесь к призме Стоп-время и используйте это заклинание, чтобы обездвижить гуляющую призму.

Предмет	Местонахождение
Хрустальный наутилус	U-образная улица
Чаша	Храмовая площадь
Наручный гейджер	Храмовая площадь
Виссахидская мазь	Храмовая площадь (Торговка-виссахидка — возможность обмена за Пепельные часы)
Нож	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен за чашу)
Песочные травы	Площадь песочных часов (садовник)
Песочные травы	Храмовая площадь (Торговка-виссахидка — обмен за Пепельные часы)
Песочные травы	Городские ворота (эффахид-смотритель за триподонами) — обмен за нож, возможен только в промежуток между обучением заклинаниям и взятием компаса
Пепельные часы	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен за песочные травы)
Хрономантический компас	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен за виссахидскую мазь)

Эпизод 2

Цель: Спастись от Тетрадон Логор Шара. Вернуться в Город песочных часов, чтобы поговорить с Велом Субеком.
Место действия: Шекандарский монастырь.

Спуститесь в кратер.

Посмотрите на медную пластину и прослушайте последовательность звуков: волна, гонг песочных часов, звук пара хрономантической сферы, ворота рудника, звук органа, волна.

Пересеките лабиринт: вы должны воспроизвести на слух ту же последовательность звуков, выбирая следующий телепорт (первый звук волны раздастся, когда вы вступите на площадку, дальше необходимо выбирать направление на слух).

Сразите монаха, который препятствует вам войти в грузовой лифт. Вы можете атаковать его заклинаниями (или использовать Наручный гейджер), пока не дегармонизируете его, или используйте Наутилус: монах превратится в иллюзию и исчезнет (поторопитесь, иначе сами превратитесь в иллюзию).

Воспользуйтесь грузовым лифтом.

Войдите в зал соляного производства и возьмите масленку с платформы с инструментами.

Идите в хрономантический зал. Поговорите с женщиной-хронамантом.

Смажьте решетку у прохода. Возьмите заряженные пепельные часы с небольшого стола рядом с хрономантической сферой. Если вы получили пепельные часы в предыдущем эпизоде, перезарядите их, используя хрономантические часы, которые вы прежде должны включить, опустив рычаг. После этого у вас будет двое заряженных пепельных часов.

Покажите лемуру ваши заряженные пепельные часы: он предложит вам в обмен заклинание... Выберите заклинание Глаз Джад-гаррела. Вы можете выбрать другое заклинание, если у вас есть вторые заряженные пепельные часы, или можете использовать их на себя, чтобы добавить себе количество песка и Джад-гаррела.

Покиньте сферу. Послушайте женщину-хронанта. Повернитесь к двери, ведущей в центральный зал.

Поговорите с Тетрадоном. Сразу после этого бегите к хрономантической сфере и освободите лемура из сферы, переключив хрономантический замок. Лемур начнет атаковать Тетрадона. Воспользуйтесь этим столкновением, чтобы убежать через проход.

Выкарабкайтесь из прохода в зал соляного производства. Сразите монаха-хрономанта. Вскарабкайтесь на платформу, где находится консоль управления, и поверните руль.

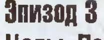
Прыгните в вагонетку для пустой породы.

Пройдет временная волна, превращая вас в старика.

Вы выпрыгнете из вагонетки до того, как она опрокинется в глубины кратера.

Оседлайте вашего триподона.

Предмет	Местонахождение
Кристалл черной соли	Зал соляного производства
Масленка	Зал соляного производства
Заряженные пепельные часы	Хрономантический зал
Песочный глобус	Хрономантический зал



Эпизод 3

Цель: Поговорить с Велом Субеком, чтобы узнать о темпоральном вихре и о том, как вы можете вернуться к Хроносу — единственному обладающему силой, которая способна вернуть вас домой... Получить предметы, которые будут вам необходимы на следующих этапах вашего приключения.
Место действия: Город песочных часов.

Поговорите со старым крестьянином и попросите его позаботиться о вашем триподоне. поговорите с ним снова, затем следуйте за ним.

Идите на храмовую площадь и найдите выход недалеко от телеги. Проследуйте до перекрестка 1.

На улице используйте нож, чтобы отрезать сердцевину медового кактуса. Если вы не взяли нож в Эпизоде 1, его можно найти в доме Хамиаты на U-образной улице.



Эффахидская флейта очень полезна: она даст вам возможность очаровывать лемуров. Чтобы получить ее, идите в конец улицы от перекрестка 1. Сначала вы должны решить простую задачу по перемещению нескольких ящиков.

Вскарабкайтесь на самый дальний слева ящик. Потяните на себя большой ящик, который находится справа. Спустите[illegible] снова заберитесь наверх с другой сторо[illegible] этого ящика. Полностью оттолкните его назад. Спуститесь и потяните маленький ящик. Поместите его напротив стены так, чтобы продлить ящик, находящийся на противоположной стороне. Переберитесь через стену. Поместите сердцевину медового кактуса в кормушку. Возьмите куклу и посетите маленькую девочку в доме, где открыта дверь. Она даст вам флейту.

Чтобы добраться до Вела Субека, вам необходима печать Иерарха. Она лежит в сундуке, который можно открыть двумя золотыми ключами, что принадлежат Хамиате.

Идите на площадь песочных часов и возьмите несколько свежих листьев свинория, которые можно найти в ведре рядом с кустарником.

Идите к перекрестку 2. Там вы найдете кактус, отрежьте от него кусочек.

Поговорите с Атаймах поблизости от фонтана.

Переключите рычаг машины и повер[illegible]те колесо влево. Поднимите гаечный к[illegible] и, вскарабкавшись на первый ящик, используйте его, чтобы устранить течь на верхней трубе. Поверните колесо давления снова влево. Подвиньте второй ящик и используйте гаечный ключ, чтобы устранить течь на нижней трубе.

Атаймах предложит вам первый ключ.

Перейдите на тюремную площадь и положите ваши свежие листья свинория на металлическую плиту, используемую для сушки орехов. Заберите листья, когда они из зеленых станут коричневыми.

Идите в дом Хамиаты, что на U-образной улице.

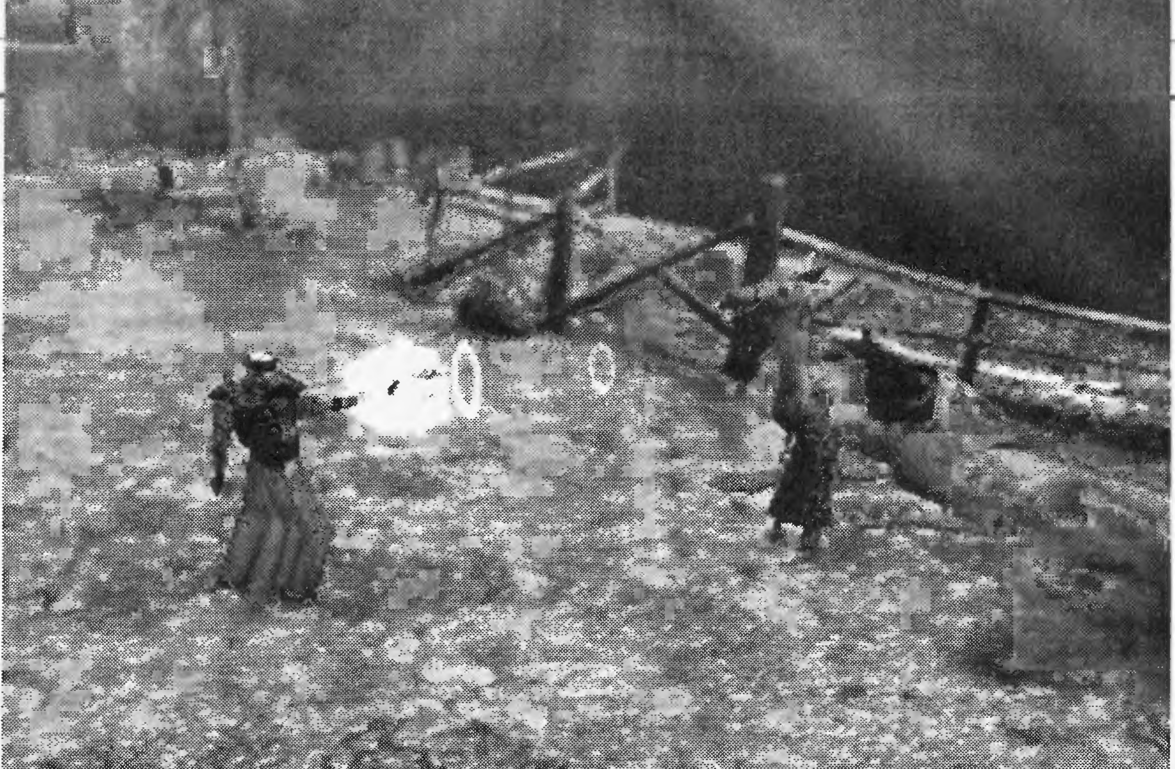
Положите сушеные листья свинория и сердцевину кактуса в чайник: этим вы дадите Хамиате рецепт, как приготовить чай!

Хамиата даст вам второй ключ. Откройте сундук двумя ключами. Вы получите печать Иерарха.

Вернитесь на тюремную площадь. Приблизьтесь к фонтану, держась слева от ле-



Машина Времени (прохождение)



стницы. Займите положение, чтобы вы могли подслушать разговор между двумя стражниками.

Смотритель за триподонами, встретившийся вам в первом эпизоде, привязан к машине для пыток на платформе неподалеку от вас. Освободите его: опустите три главных рычага, чтобы огневые переключатели были в "свободном" положении. Опустите небольшой рычаг справа. Поверните колесо влево. Торопитесь! Стражник спускается, чтобы попить из фонтана, и он может поймать вас (чтобы избавиться от этой неприятности, можете сделать себя невидимым, используя заклинание Искривления).

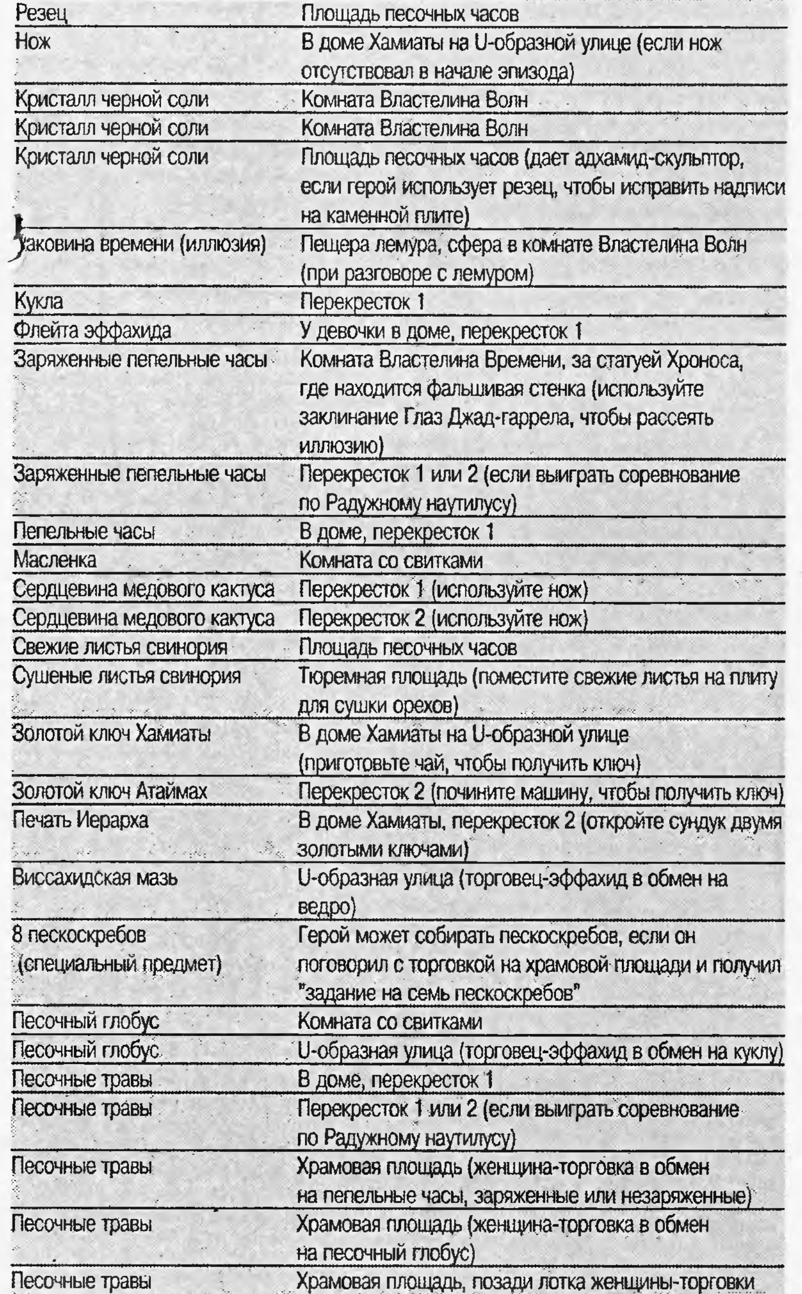
Идите на храмовую площадь. Побеседуйте со стражником, стоящим на посту у двери к Святилищу. Покажите ему печать: он откроет вам дверь. (Если вы не смогли подслушать разговор на тюремной площади, вам придется дать ему какой-нибудь предмет — песочные травы, кристаллы черной соли, песочный глобус или виссахидскую мазь.) Плохо слышащий стражник поговорит с вами неподалеку от Святилища.

Войдите в Святилище. Покажите наутилус Велу Субеку и поговорите с ним, пока ему есть что вам сказать.

Используйте масленку для смазки колес деревянной лестницы, чтобы они не скрипели. Прочитайте четыре священных свитка.

Войдите в сферу, чтобы выучить два новых заклинания (Путь Арки и Парус Наутилуса). Поскольку лемур желает сохранить себе заклинание Путь Арки, он спрятал настоящую призму среди трех фальшивых. Если вы прикоснетесь к фальшивой призме, то существенно ухудшите состояние вашего песка и Джад-гаррела (они будут уменьшены относительно максимальных значений). Поэтому используйте заклинание Глаз Джад-гаррела — и вы увидите, что фальшивые призмы исчезнут.

Покиньте Святилище Памяти: вы тут же будете арестованы... но это не настолько серьезно. Игра продолжается!



Предмет	Местонахождение
Ведро	Городские ворота
Резец	Площадь песочных часов
Нож	В доме Хамиаты на U-образной улице (если нож отсутствовал в начале эпизода)
Кристалл черной соли	Комната Властелина Волн
Кристалл черной соли	Комната Властелина Волн
Кристалл черной соли	Площадь песочных часов (дает адхамид-скульптор, если герой использует резец, чтобы исправить надписи на каменной плите)
Раковина времени (иллюзия)	Пещера лемура, сфера в комнате Властелина Волн (при разговоре с лемуром)
Кукла	Перекресток 1
Флейта эффахида	У девочки в доме, перекресток 1
Заряженные пепельные часы	Комната Властелина Времени, за статуей Хроноса, где находится фальшивая стенка (используйте заклинание Глаз Джад-гаррела, чтобы рассеять иллюзию)
Заряженные пепельные часы	Перекресток 1 или 2 (если выиграть соревнование по Радужному наутилусу)
Пепельные часы	В доме, перекресток 1
Масленка	Комната со свитками
Сердцевина медового кактуса	Перекресток 1 (используйте нож)
Сердцевина медового кактуса	Перекресток 2 (используйте нож)
Свежие листья свинория	Площадь песочных часов
Сушеные листья свинория	Тюремная площадь (поместите свежие листья на плиту для сушки орехов)
Золотой ключ Хамиаты	В доме Хамиаты на U-образной улице (приготовьте чай, чтобы получить ключ)
Золотой ключ Атаймах	Перекресток 2 (почините машину, чтобы получить ключ)
Печать Иерарха	В доме Хамиаты, перекресток 2 (откройте сундук двумя золотыми ключами)
Виссахидская мазь	U-образная улица (торговец-эффахид в обмен на ведро)
8 пескоскребов (специальный предмет)	Герой может собирать пескоскребов, если он поговорил с торговкой на храмовой площади и получил "задание на семь пескоскребов"
Песочный глобус	Комната со свитками
Песочный глобус	U-образная улица (торговец-эффахид в обмен на куклу)
Песочные травы	В доме, перекресток 1
Песочные травы	Перекресток 1 или 2 (если выиграть соревнование по Радужному наутилусу)
Песочные травы	Храмовая площадь (женщина-торговка в обмен на пепельные часы, заряженные или незаряженные)
Песочные травы	Храмовая площадь (женщина-торговка в обмен на песочный глобус)
Песочные травы	Храмовая площадь, позади лотка женщины-торговки

Эпизод 4

Цель: Встретить Ашамиру и бежать вместе с ней, чтобы собраться в лагере повстанцев.
Место действия: Город песочных часов.

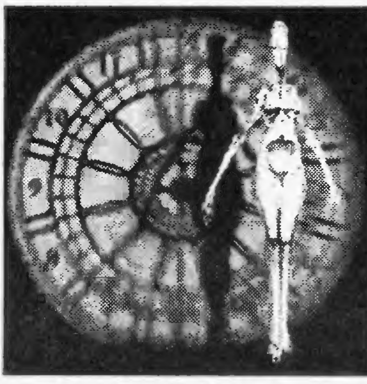
После вашего знакомства с Иерархом Кармайклом вы оказываетесь заключенным в тюремную камеру. Поговорите с Ашамирой. Приходит Волна Времени, превращая вас в ребенка. Подберите ключ по другую сторону двери. Откройте дверь. Действительно, сейчас стражник отсутствует, но через не очень большое время он вернется.

Выберитесь из своей камеры и спрячьтесь в соседней камере, открыв ее с помощью ключа от двери. Стражник вернется и обнаружит, что вы сбежали. Он зайдет в вашу старую камеру, чтобы обыскать ее. Заприте его. Торопитесь — времени очень мало!

Пройдите сквозь проем рядом с колоколом и проникните в первую камеру справа. Если вы уже освободили человека, которого пытали в машине, он стоит перед вами, превращенный Волной в ребенка. Дайте ему кристалл черной соли, чтобы восстановить его память.

В знак благодарности ребенок включит сигнал тревоги в другой части тюрьмы, чем привлечет внимание стражи и даст вам шанс спастись. Не покидайте вашу камеру, пока последний стражник не пройдет мимо вас. Затем пробегите по лестнице в комнату стражи. Торопитесь!

Войдя в комнату, опустите рычаг, чтобы закрыть галерею. Ашамира обнаруживает



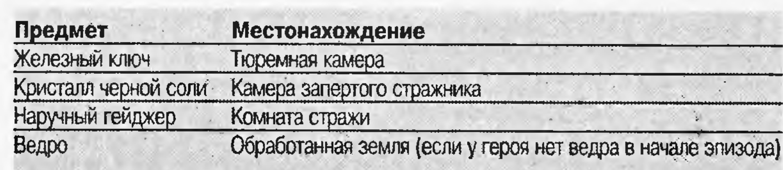
наручный гейджер. В комнату врывается женщина-хрономант. Атакуйте ее с помощью Ашамиры (заклинание Стоп-время весьма эффективно нейтрализует вашего противника перед атакой). Не пытайтесь идти через главный выход на тюремную площадь, женщина-хрономант заранее закрыла вам этот путь. Вместо него воспользуйтесь маленькой дверью. Вы оказались в боковом внутреннем дворе тюрьмы. Вас атакуют огнем с противоположной стороны — но у вас абсолютно нет другого выхода, как пересечь двор.

Используйте заклинание Искривления, чтобы сделаться невидимым. Затем толкайте ящик в центре двора прямо от себя и покиньте двор, взяв ящик с собой. Вы выйдете в глухой переулок. Чтобы покинуть город, вы должны пройти через крепостную стену, что находится перед вами. Поместите ящик, который вы взяли с собой в предыдущей сцене, таким образом, чтобы вы могли вскарабкаться на самый низкий из стоящих рядом ящиков. Встаньте на подъемную платформу. Ашамира будет управлять подъемом платформы. Перепрыгните на следующую крышу. Идите вперед и снова прыгните на пространство третьей крыши. Поместите доску, чтобы создать мост между предыдущей крышей и той, где вы стоите. Вернитесь на предыдущее место.

Используйте нож, чтобы отвязать скрепленные веревкой ящики. Протащите свободный ящик по доске, которую вы использовали как мост между двумя крышами. Заберитесь на ящик, чтобы добраться до второго уровня этой крыши. Используйте доску, чтобы создать мост к подъемнику. Она слишком короткая, поэтому закрепите один конец ящиком. Перепрыгните через препятствие и запрыгните в башню управления городскими воротами. Используйте подъемник, чтобы доставить наверх Ашамиру. Сами встаньте на платформу. Ашамира опустит вас вниз. Возьмите ящик, который вы использовали в предыдущей сцене, и втащите его на платформу. Ашамира поднимет вас наверх вместе с ящиком.

Снова толкайте этот ящик на противовес. Как только ящик целиком окажется на противовесе, включится видеоролик: Ашамира присоединится к вам, подъемник сломается и опустит вас вниз.

Когда ролик закончится, подберите ведро (если вы еще не держите такое в запасе) и наполните его. Опорожните ведро в поилку. Триподон напьется из нее и будет готов доставить вас в лагерь повстанцев.



Предмет	Местонахождение
Железный ключ	Тюремная камера
Кристалл черной соли	Камера запертого стражника
Наручный гейджер	Комната стражи
Ведро	Обработанная земля (если у героя нет ведра в начале эпизода)

Эпизод 5

Цель: Получить звучащую палку. Узнать о хрустальной фляге. Активировать коралловую арку и воспользоваться ей.
Место действия: Лагерь повстанцев.

Поговорите со смотрителем триподонов в лагере повстанцев. При небольшой настойчивости вы можете даже получить питье, если покажете ему сердцевину кактуса. Победедуйте с Даджаруном недалеко от тента. Он как раз пытается перезарядить наручный гейджер. Возьмите оружие: оно автоматически перезарядится. Снова поговорите с Даджаруном. Вы получите звучащую палку.

Войдите в большую палатку недалеко от первого стойла. Если Ашамиры там нет, она скоро появится. Поговорите с ней. Возьмите кристаллы черной соли из ларца. Приблизьтесь к арке и воспользуйтесь заклинанием Путь Арки. Если хотите, вместо заклинания можете использовать Наутилус, затем пересеките арку, пока слышны звуки Моря Вечности.

Предмет	Местонахождение
Звучащая палка	Лагерь повстанцев (дает Даджарун, если вы перезарядили наручный гейджер)
Кристалл черной соли	Лагерь повстанцев (используйте нож)
Заряженные пепельные часы	Лагерь повстанцев (дает воин-эффахид, если вы покажете ему пепельные часы)
2 кристалла черной соли	Внутри палатки с аркой

Эпизод 6

Цель: Встретиться с русалкой Времени и заключить с ней сделку: король Ульморет в обмен на ключ к Воротам Вечности. Получить Раковину Хроноса, чтобы нанести поражение страже в городе песочных часов.
Место действия: Скалы на краю мира.

Зыбучие пески:

Сейчас вы входите в сложную зону. Будьте осторожны! Хотя земля выглядит открытой, она обманчива: ямы из зыбучих песков рассеяны по всей поверхности. Если у вас нет звучащей палки, при пересечении этой

См. страницы 8–9



Машина Времени (прохождение)

Начало на стр. 6—7

зоны внимательно прислушайтесь — звук ваших шагов будет меняться в зависимости от области, к которой вы приближаетесь. Возьмите это в голову и будьте особенно осторожны. Используйте в этом случае как ориентиры или кактусы, или камни, или другие местные предметы. Если у вас есть звучащая палка, используйте ее. Как только вы коснетесь ею лужи с зыбучим песком, она тут же проявится. Ваша задача избежать ловушек, найти путь сквозь этот лабиринт и выйти из него.

Теперь вы стоите лицом к каменной насыпи с отверстием внизу. Встаньте перед отверстием и используйте клавишу "Действие": герой проползет под насыпью и выйдет по другую сторону. Вы подходите ко второй каменной насыпи. Лемур атакует вас с противоположной стороны расщелины. Вам необходимо перепрыгнуть через нее, но он стоит на пути. У вас есть несколько возможностей:

— Лучшее решение в том, чтобы использовать эффахидскую флейту, если она у вас есть: она очарует лемура на несколько минут, дав вам время спокойно перепрыгнуть через расщелину.

— Используйте заклинания, чтобы атаковать лемура.

Третья насыпь закрывает вам проход. Вы можете пересечь ее, вскарабкавшись на кромку. Но другой лемур ждет вас там, не давая пройти: вы должны дегармонизировать его. Теперь вы пересекли кромку. У вас есть две возможности: пойти направо и дальше к Берегам Вечности или повернуть налево, к логовищу лемуров.

Логовище лемуров:

Будьте осторожны! Вас ждет там от одного до трех лемуров. Атакуйте их или достаньте вашу флейту. Расщелина закрывает вам дорогу? Используйте заклинание Глаз Джад-гаррела — появится мост.

Пока вы продвигаетесь по коридору, вам встретится древняя пещерная женщина: это лемур, намного более сильный, чем другие, и она будет атаковать вас, если вы приблизитесь.

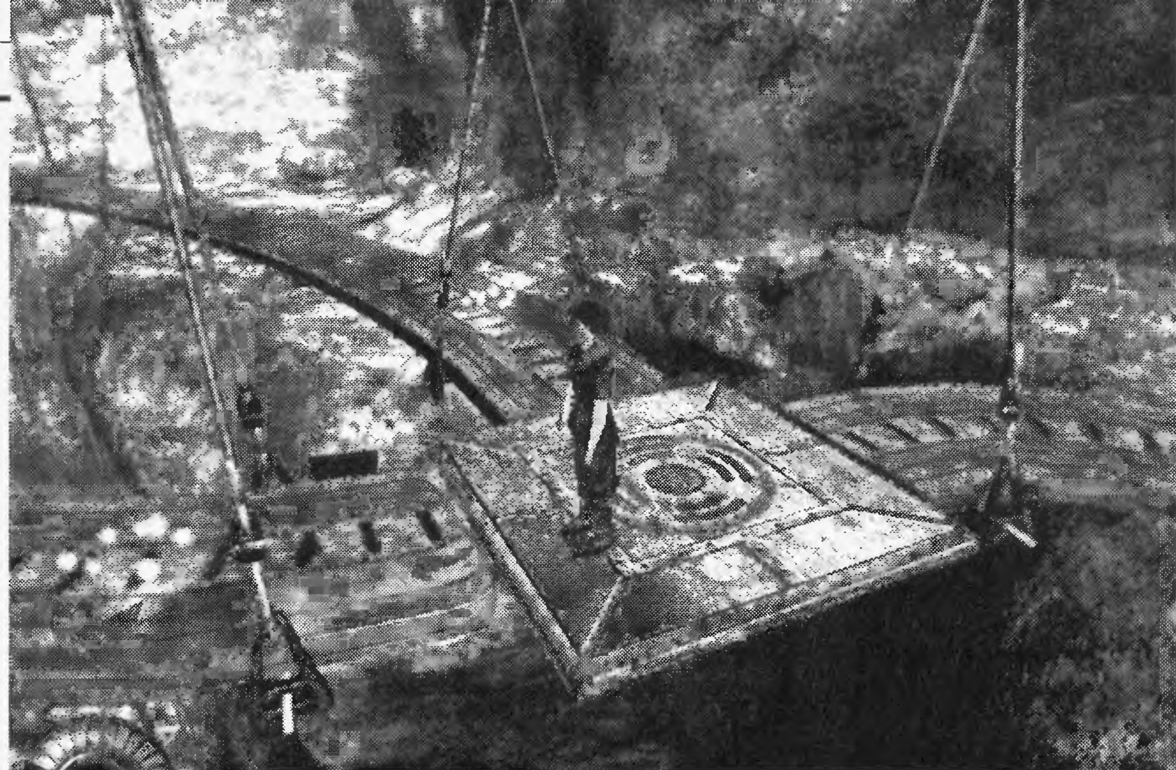
Используйте флейту. Поговорите с лемуром: вы получите мощное заклинание Спектральное Тело.

Вы также можете утащить заряженные пепельные часы, расположенные позади древней женщины. Но берегитесь! Если у вас нет флейты, эта древняя женщина атакует вас...

Покиньте логовище и направьтесь в другую сторону. Вам встретится последовательность расщелин. Вам придется делать прыжок за прыжком, чтобы пересечь проход между горами. Важно: не забудьте взять кварцевую флягу справа у вас на пути. Поблизости от расщелин вас ждет лемур. Очаруйте его, и он не будет вас беспокоить. Вы вышли на берег моря. Подберите раковину Времени. Подойдите поближе к воде.

Включится видеоролик: вы видите появление Волн Времени, которые восстановят ваш взрослый облик. Появляются странные существа, приносимые Волной, — русалки Времени. Они прилетают и располагаются на каменных глыбах.

Если вы приблизитесь к русалкам, они начнут странную, околдовывающую песню, которая забирает ваши силы и уменьшает уровень песка и Джад-гаррела!



Есть два способа, как вы можете спастись от хватки песен русалок:

— Используйте заклинание Парус наутилуса: оно временно защитит вас и позволит начать разговор с ближайшей русалкой.

— Покажите кварцевую флягу этой русалке.

Продолжите ваш разговор.

Заполните кварцевую флягу водой из Моря Вечности. Светящаяся прорубь в неподвижном море поможет вам в этом. Напоследок возьмите Раковину Хроноса.

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Второй проход между скалами
Раковина Времени	Берега Моря Вечности
Заряженные пепельные часы	Пещера лемуров (если дегармонизировать древнюю женщину)
Хронофор	Пещера лемуров
Раковина Хроноса	Берега Моря Вечности
Пустая кварцевая фляжка	Третий проход между скалами

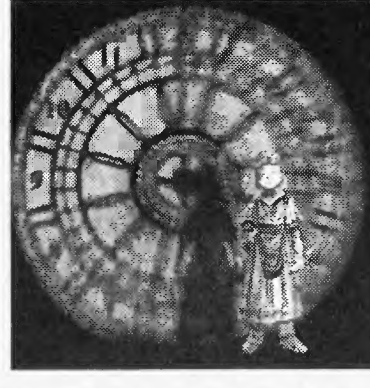
Эпизод 7

Место действия: Город песочных часов.

Видеоролик.

В сопровождении Ашамиры и повстанцев вы приближаетесь к воротам города песочных часов. Вы трубите в Раковину Хроноса. Образуется Волна, которая накрывает город: стражники; застигнутые врасплох, меняют свой облик и теряют память. На повстанцев сила этой раковины не действует.

Выполнив свое предназначение, раковина исчезает. Повстанцы входят в город, побуждаемые целью найти и освободить короля Ульморета. Вы вместе с Ашамирой следуете за ними. Но неприятный сюрприз ожидает вас там...



Эпизод 8

Цель: Освободить короля Ульморета. Узнать про существование хронотрона, который создал временной вихрь, и про то, что вселенная подвергается разрушению. Согласиться сопровождать Ульморета, который хочет освободить рабов из шекандарского монастыря. Место действия: Город песочных часов.

Действие этого эпизода проходит в городе песочных часов, который вам хорошо знаком. Но на улицах происходит множество сражений. Избегите их, насколько это возможно... иначе вы получите удовольствие попасть в неприятные переделки, следующие одна за другой!

Идите в храм.

Возьмите на столе хронофор, дегармонизируйте хрономанта и обратитесь к молящемуся эффахиду, который на самом деле — плохо слышащий стражник с площади Святилища. Добейтесь, чтобы он отдал вам золотой ключ.

Пройдите к площади Святилища: используйте золотой ключ, чтобы войти внутрь. Будьте осторожны! Несколько шекандаров (воин и хрономант) ожидают вас... и их намерения не слишком дружеские. Войдите в Святилище и поговорите с Велом Субеком. Он раскроет вам нечто пугающее... Покиньте Святилище и направьтесь к площади песочных часов.

Взгляните на машину и окаменевшую Ашамиру. Машина загораживает вам путь. Возвратитесь к Велу Субеку: он может помочь вам разрушить машину и будет следовать за вами.

Вернитесь обратно и приблизьтесь к машине. Используйте гаечный ключ, чтобы открыть центральную панель машины. Вытащите средний кабель, который освободит Ашамиру. С ее помощью атакуйте дворцовых шекандаров, которые покинули свой пост в то время, пока вы работали с машиной.

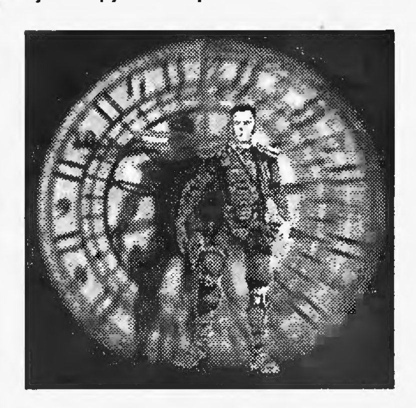
Предмет	Местонахождение
Песочный глобус	Комната со свитками
Песочный глобус	Перекресток 1 (при возврате звучащей палки Даджаруну)
Песочные травы	Храмовая площадь (сзади от лотка женщины-торговки)
Песочные травы	Городские ворота (при разговоре с повстанцем-смотрителем триподонов)
Кристалл черной соли	Тронный зал
2 кристалла черной соли	Комната со свитками
Хронофор	Храм Хроноса
Распылитель пара	Комната со свитками (специальное оружие, которое парализует ваших противников)
Шекандарский ключ	Тронный зал (дает Вел Субек)
Заряженные пепельные часы	Комната со свитками

С помощью Ашамиры одновременно поверните оба рычага. Войдите во дворец. Сразите Иерарха.

Войдите в сферу. Лемур атакует вас и пытается телепортировать вас за пределы пещеры. Кварцевая фляжка поможет вам собрать заклинания, заключенные в призмах. Приведите в действие барельефные песочные часы в следующем порядке:

Адхамид (барельеф, изображающий взрослую женщину) — Виссахид (старик) — Эффахид (ребенок) — Шекандар (хрономант).

Стена, за которой находится в заключении король Ульморет, откроется. Войдите в камеру и поговорите с Ульморетом. Вместе с ним вы решаете вернуться в шекандарский монастырь, чтобы освободить рабов и сразить Тетрадона. После этого Ульморет будет следовать за вами, чтобы вернуться к русалкам Времени.



Вел Субек встречает вас в Тронном зале. Он обращается к Ульморету, затем [illegible]ет вам ключ, который может быть очень полезен. Вы направляетесь в монастырь вместе с Ашамирой и Ульморетом.

Эпизод 9

Цель: Деактивировать лабиринт наутилуса для того, чтобы дать возможность повстанцам проникнуть в монастырь. Найти арку Тетрадона и в сопровождении короля Ульморета пересечь ее, чтобы достигнуть берегов Моря Вечности.

Место действия: Шекандарский монастырь.

Спуститесь в кратер и используйте ключ, который дал вам Вел Субек, чтобы открыть ворота рудника. Дегармонизируйте женщину-хрономанта, не подходя близко к роботу. (Робот способен обнаружить вас в радиусе 3 метров).

Перед вами три панели управления. [illegible]пользуя левую панель, вы получаете к[illegible]троль над роботом. Отведите робота назад, пока он не освободит мост.

Затем используйте среднюю панель, чтобы развести мост. Снова управляя роботом, отправьте его в пропасть. Восста-



новите мост в исходное положение. Включите снова подачу энергии, используя третью панель управления (ее отключили, когда вы только вошли в ворота рудника).

Пройдите на площадку лифта и спуститесь до самого нижнего уровня. Осмотрите обломки, оставшиеся от разрушенного робота. Подберите прерыватель. Поднимитесь на лифте вверх на третий уровень. Приблизьтесь к роботу и попробуйте использовать прерыватель.

Перейдите к панели управления и направьте робота к лифту. Войдите в лифт вместе с роботом и спуститесь на второй уровень.

Вернитесь на третий уровень на подъемнике: приблизьтесь к подъемнику в том месте, где нет ограждения. Выбрав время, впрыгните на подъемник, заберитесь внутрь, а затем наружу в подходящий момент (не пропустите его). Подойдите к панели управления и используйте робота, чтобы столкнуть дальше застрявшую на путях вагонетку.

Вызовите лифт и спуститесь на нижний уровень рудника. Снова воспользуйтесь подъемником и, добравшись до второго уровня, прыгните с него прямо в освобожденную вагонетку. Когда вагонетка остановится внутри зала соляного производства, у вас будет всего несколько секунд, чтобы выбраться из нее, или вы попадете под струю каменящего газа, который нанесет вам хрономантическое поражение. Двигайтесь быстро!

Сразите монаха-хрономанта.

В противоположной стороне комнаты откройте дверь станции управления. Не смотрите без дела по сторонам: дегармонизируйте воина-шекандара, когда его спина сдвинется.

Если вы хотите, чтобы Госпожа Удача была на вашей стороне, используйте панель управления, у которой работал воин: с ее помощью вы можете посмотреть через наблюдательные телекамеры и увидеть, что происходит в других помещениях вокруг вас. Включите панель управления в дальней части комнаты с правой стороны.

Включится видеоролик:

Платформы в лабиринте наутилуса появляются снова. Ашамира отдает приказ повстанцам пересечь лабиринт. Но король Ульморет предупреждает молодую женщину, что надвигается Волна, которая обрушится на кратер! Ашамира и повстанцы достают кристаллы черной соли, которая придаст им силы пережить времятрясение; король Ульморет, с другой стороны, не нуждается в этом...

В течение этого времени у вас возникает ощущение, что что-то происходит. Вы пытаетесь найти выход из комнаты... и вы начинаете постепенно стареть.

Ашамира и повстанцы в безопасности. Они уже вновь обрели свое тело и свою память. Они направляются к грузовому лифту в центре лабиринта. Спустя некоторое время вы покидаете станцию управления, уже будучи стариком.

Теперь вы находитесь в главном зале. Используйте прерыватель, чтобы избежать необходимости сражаться с роботами. Перейдите в хрономантический зал: это единственная дверь, которая не охраняется. Вы можете пройти сквозь телепорт и принять вызов на дуэль от хрономанта.

Поднимитесь по небольшой лестнице рядом с цилиндром знаний и выйдите на кафедру. Установите контроль над роботом, дегармонизируйте стражников и вступите в поединок с роботом, который блокирует выход из грузового лифта. Оба робота взорвутся. Следуйте к Органному залу, который совсем недавно охранялся стражниками... Плохой сюрприз приготовлен там в ожидании вашего прихода.

Король Ульморет и Ашамира будут захвачены летающим роботом, которым управляет Тетрадон. Вы должны вывести этого робота из строя. Уничтожьте летающего робота, заставив его упасть. Его консоль управления находится в задней части комнаты, которая охраняется хрономантом. Переключите четыре рычага, которые вы видели раньше через камеры. Берегитесь: если луч робота коснется вас, все будет кончено!

Тетрадон атакует вас. Ваша безусловная задача — освободить Ульморета, так как вы недостаточно сильны, чтобы сразить его самостоятельно. Доберитесь до клетки Ульморета и поверните колесо (подберите позицию, из которой можно управлять колесом). В течение полета Тетрадона внимательно слушайте последовательность нот. Вы должны суметь воспроизвести эту последовательность.

Перейдите к органу и установите рычаги следующим образом:

— Рычаг А (тон: расположен справа от героя, когда он смотрит лицом на секретную дверь): нижнее положение

— Рычаг В (арпеджо: центральный рычаг): нижнее положение

— Рычаг С (атака): верхнее положение

Теперь проиграйте последовательность нот. У органа есть две клавиатуры: "А" и "В" (клавиатура "А" расположена справа от героя, когда он смотрит на секретную дверь). На каждой клавиатуре вы можете сыграть одну ноту слева (L) и одну справа (R).

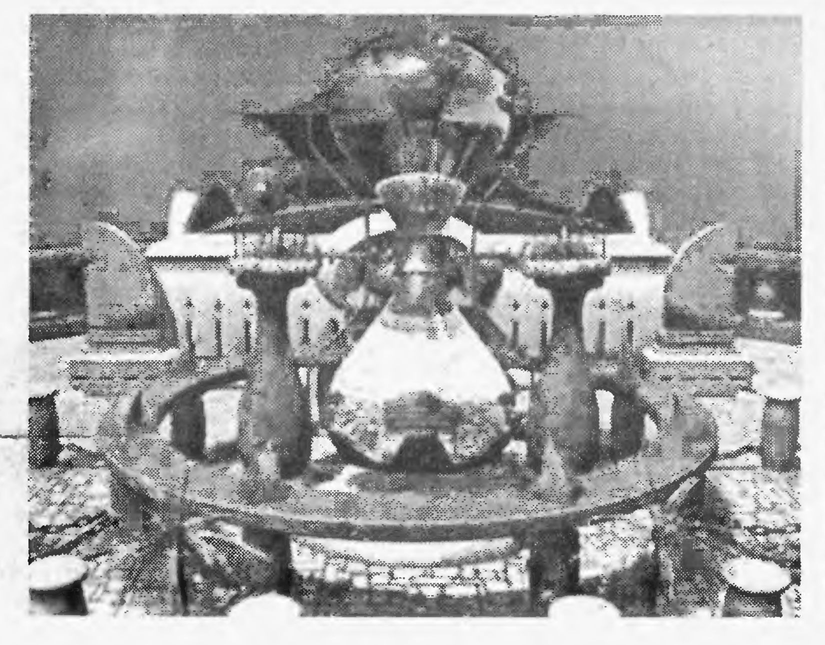
Решение следующее: AR-AL-BL-BL-BR.

Если вы испытываете затруднения, посмотрите в глаза Хроноса: последовательность нот полета Тетрадона будет воспроизведена вновь, что даст вам возможность снова подобрать органные ноты.

Следуйте в проход, который только что открылся. Вы находитесь в комнате с бюстами. Арка занимает среднюю часть комнаты. Ваша задача — активировать ее. Небольшая пирамида летает над лицом каждого из четырнадцати бюстов. В арке есть одиннадцать углублений по форме маленькой пирамиды. Три пирамиды над бюстами поддельные и отнимут у вас много очков песка и Джад-гаррела, если вы дотронетесь до них. Следовательно, используйте заклинание Спектральное тело, которое защитит вас. Возьмите пирамиды и положите их в углубления. Это даст возможность активировать арку.

Примените заклинание Путь Арки и пройдите под аркой: вы обнаружите себя вместе с Ашамирой и королем Ульморетом на берегах Моря Вечности.

Предмет	Местонахождение
Прерыватель	Рудник по добыче черной соли
Песочный глобус	Хрономантический зал
Кристалл черной соли	Хрономантический зал
Кристалл черной соли	Комната с бюстами
Кристалл черной соли	Зал соляного производства





Эпизод 10

Цель: Взять пенный ключ и использовать его, чтобы пройти сквозь Ворота Вечности. Уничтожить Тетрадона и спасти Ашамиру от когтей лемуров.

Место действия: Скалы на краю мира.

Побеседуйте с русалкой. Закончив говорить с вами, она вместе с королем Ульморетом покинет вас. Вступите в пещеру, пройдя через светящуюся дверь между каменных колонн. Следуйте к лестнице, которая ведет ко второй пещере. В главной пещере появляется Тетрадон. Из ствола шахты возникают два лемура и бросаются на Ашамиру. Она испугана и парализована и не может себя защитить. Тетрадон требует, чтобы вы отдали ему ключ от Ворот Вечности. Если вы отклоните его требование, лемуры дегармонизируют Ашамиру. Дайте пенный ключ Тетрадону.

Включится видеоролик, который научит вас, что вы не должны делать с этим ключом.

Закройте ствол шахты, чтобы остановить появление лемуров: поверните в пещере первый каменный рычаг. Одна четверть проема закроется и появится другой рычаг. Поверните его. Вы должны использовать четыре рычага, чтобы полностью закрыть проем шахты.

Если Ашамира во время боя была дегармонизирована, она возникнет снова. Дайте ей пить воды из Моря Вечности, которая находится у вас в кварцевой фляге. Возьмите ключ, который Тетрадон оставил в ошибочной замочной скважине.

Встаньте в центре круга, образованного пенными колоннами. Используйте хрустальный наутилус. Светящаяся аура появится вокруг пенной колонны, где находится правильная скважина. Вставьте пенный ключ в скважину замка. Включится видеоролик: вы перенесены в Святилище Хроноса. Произойдет последнее изменение, которое восстановит ваш взрослый облик.

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Берега Моря Вечности
2 раковины Времени	Пещера с Воротами Вечности

Эпизод 11

Цель: Уничтожить лемура Тетрадона. Встретиться с Хроносом и понять его личность. Дегармонизировать Хроноса для того, чтобы взять хронотрон и спасти мир от конца.

Место действия: Святилище Хроноса.

Возьмите раковину времени. Поднимитесь по лестнице и приблизьтесь к хронотрону. Появляется лемур Тетрадон, задача которого — избавиться от вас раз и навсегда. Единственная вещь, которая может помочь вам при сражении с лемуром Тетрадоном, это кварцевая стрелка часов на левой стене лаборатории. Возьмите ее и бросьте в Тетрадона. Прикончите его!

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Лаборатория Уэйлса

Когда вы снова приблизитесь к хронотрону, появится Хронос. Поговорите с ним. Чтобы спасти вселенную, атакуйте Хроноса. Непосредственно после каждой атаки сразу же сдвигайтесь с места, чтобы избежать возмездия от хронотрона.

Вы увидите, как Ашамира умирает. Не впадайте в печаль: приблизьтесь к хронотрону до того, как он прекратит работать.

Вы достигли своей цели!

http://fantasy.maillist.ru

Заклинание	Тип	Действие	Эпизоды
Искривление	Функциональное	Вызвавший заклинание становится временно невидимым, действие прекращается при разговоре или атаке	Сфера в храме (1), по умолчанию
Мазь песочных часов	Функциональное	Позволяет вызвавшему заклинание увеличить количество своего песка	Сфера в храме (1), по умолчанию
Путь Арки	Функциональное	Дает возможность пройти через арки, ведущие к Морю Вечности	Сфера в комнате со свитками (3)
Замедление	Функциональное	Замедляет движение цели	Обмен на пепельные часы в хроно-сфере (2), сфера в комнате со свитками (3)
Ускорение	Функциональное	Ускоряет движение вызвавшего заклинание	Обмен на пепельные часы в сфере в комнате со свитками (3)
Глаз Джад-гаррела	Функциональное	Рассеивает хрономантические иллюзии, наведенные на того, кто вызывает заклинание	Обмен на пепельные часы в хроно-сфере (2), сфера в храме (3)
Песнь русалки	Наступательное	Атакует, вызывая у цели расстройство разума (цель начинает беспорядочно двигаться и вызывать заклинания)	Сфера Иерарха (8)
Дегармонизатор	Наступательное	Магическая атака, наносящая хрономантический урон	Сфера в храме (1), по умолчанию
Песок в пепел	Наступательное	Эффект аналогичен Дегармонизатору, но более мощный (вызывает более тяжелый хрономантический урон)	Обмен на пепельные часы в хроно-сфере (2), сфера в комнате со свитками (3)
Стоп-время	Наступательное	Цель временно парализуется	Хроно-сфера (2)
Хватка Хроноса	Наступательное	Продолжительная атака наносит хрономантический урон, проходит сквозь броню	Обмен на пепельные часы в хроно-сфере (2), сфера в храме (3)
Щепотка соли	Наступательное	Позволяет вызвавшему заклинание украсть у цели часть ее Джад-гаррела	Обмен на пепельные часы в сфере в храме (3), сфера в комнате со свитками (3)
Хрономантическая маска	Защитное	Уменьшает хрономантический урон, наносимый тому, кто вызвал заклинание	Хроно-сфера (2)
Хрономантическая броня	Защитное	Защищает от любого урона, наносимого заклинателю	Сфера Иерарха (8)
Спектральное тело	Защитное	Тело становится полностью невосприимчивым к урону, но и заклинатель не способен к хрономантической атаке	Хроно-сфера (2)
Контрзаклинание	Защитное	Отменяет эффект от направленного на персонажа продолжительного атакующего заклинания	Обмен на пепельные часы в сфере в комнате со свитками (3)
Контрвремя	Защитное	Отменяет эффект от направленного на другую цель продолжительного атакующего заклинания	Обмен на пепельные часы в сфере в комнате со свитками (3)
Парус наутилуса	Защитное	Защищает от эффектов, которые влияют на Джад-гаррел, например, от атаки русалок в эпизоде 6	Сфера в комнате со свитками (3)

Diablo 2. I don't like the drugs, but the drugs like me

Материал подготовлен совместно с DTF.ru

"Священных коров нужно трогать и щупать, а иногда и давить". JDH, "Скотские афоризмы", издание второе, дополненное.

Вступление, без которого действительно нельзя обойтись

"О-о, это же Диабла! О-о, это же классика", — стонут тысячи маленьких и не очень маленьких поклонников добротного hack&slash. Абсолютно заслуженные вопли восторга сопровождали первую часть и автоматически перенеслись на вторую, сотворив кумира еще до его парадного выхода в свет. И в самом деле, весь мир по полной программе протащился от первой части. Это мы балдели от непривычно хорошей изометрии, ставшей непризнанным стандартом для жанра РПГ и производных от него. Это мы с замиранием сердца бродили по темным подземельям под тягостный для психики музон, вздрагивая каждый раз, когда из очередного закоулка с визгами и воплями вываливалась толпа монстров. И это мы вытирали пот со лба, оглядывая своего персонажа в окружении огромной груды распростертых на земле тел, радостно потирали ручки, оттаскивая в свое логово синенькую вещичку, дабы, приятно урча, заиндетефайить ее в укромном уголке, а потом долго примерять на себя. А какие там были Demon Lords? Эхма, молодость, молодость... И это тоже мы возвели Diablo в ранг неприкасаемых стандартов, эталонов мировой моды на облегченную РПГ.

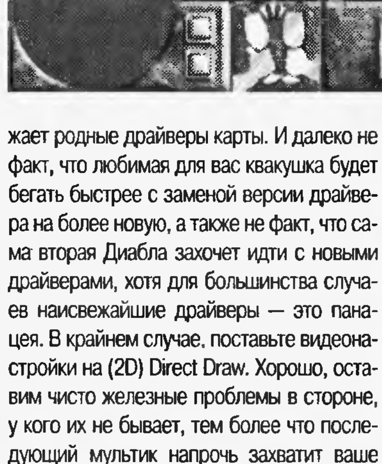
И после всего этого вправе ли мы были требовать от второй части чего-то подобного, если не такого же успеха, то, по крайней мере, улучшений, которые поставят под сомнение все предыдущие наработки остальных компаний и прочно займут свое место под солнцем, а наши внуки будут только удивляться тому, что раньше могли помыслить hack&slash без этих штучек? Я думаю, да. Учитывая опыт Blizzard, размах этой компании и срок, который отводился на сиквел, — десятикратно да. А если кто и потребует аргументированных примеров, то ходить за ними далеко не нужно — достаточно взять хотя бы Warcraft I и его старшего брата. Я думаю, достаточно убедительно.

PR и stress-test. Абсолютно разные вещи

Давайте закроем глаза на все то, что мы слышали, читали и видели о Диабло 2, ибо, по большому счету, все материалы (строго проверенные и отфильтрованные!) содержат не более чем победные реляции на тему неохватной крутизны Диабло и восхищения какими-то отдельными деталями. Ути-пути, они сделали варьируемый по объему пояс. О, как мило! Шарман, шарман! О, боже, там будет сундучок, где персонаж станет хранить свои вещи! Дамы падают в обморок. Ого, четыре эпизода! Это же не три и не пять, а четыре. Понимаете? При этом глаза томно закатывались, а благодарная публика, разинув рот, вовсю заглатывала весь этот глубоко спланированный и продуманный пи-ар. Диабло 2 изначально был неким фетишем, на который надо было неистово молиться, этот сиквел, как и жена Цезаря, был вне всяких подозрений.

Смутные и неясные подозрения возникли сразу же, когда благодарная публика смогла воочию лицезреть, чего же там накропали близзардовские умельцы, благодаря стресс-тесту. Я лично всегда очень спокойно и прохладно относился к демкам и бетам, отлично понимая, что в релизе все зачастую может оказаться совсем не так плохо (бывают и обратные случаи), как может показаться с первого взгляда. Поэтому даже не удосужился подсуетиться относительно получения уникального номера к стресс-тесту, а сам стресс-тест затерялся где-то в гигабайтных недрах винчестера. Но, к счастью, вокруг были люди, которых снедало чувство крайнего любопытства за судьбы будущих игроков Диабло 2, эти добрые люди, настоящие самаритяне, не смогли не поделиться своей радостью и со мной. То, что открылось нашим взорам, было ужасно. Но, памятуя о релизе, как продукте совершенно неожиданном, решено было не спешить. Скоро все и увидим.





Релиз собственной персоной

И увидели. Но начнем с начала, а именно с инсталляции. Игра попросила выбрать подходящий размер — 650 Мб на сингл, 950 на сингл с мультиплейером и 1450 — все предыдущее вместе с мультфильмами. Интересно, что в любой момент текущую версию можно легко проапгрейдить до следующей — и никаких тебе реинсталлов. Опосля инсталляции игра запустила какой-то странный тест на проверку видеорежимов. Поскольку везде меня окружают видеокарты Nv, а о существовании 3dfx я вспоминаю только при стонах их владельцев, то следующий факт представляется мне весьма странным — на половине компов игра запускалась нормально, на менее счастливой половине она не запускалась, но выявить данную закономерность при видеотесте не удавалось — он проходил всегда. Не лучше ли было выявить проблему заранее, тем более, что она действительно имеет место? Личностные настройки машины — штука тонкая, кто-то предпочитает референс, кто-то — детонатор, а кто-то обожает родные драйверы карты. И далеко не факт, что любимая для вас квакушка будет бегать быстрее с заменой версии драйвера на более новую, а также не факт, что сама вторая Диабла захочет идти с новыми драйверами, хотя для большинства случаев наисвежайшие драйверы — это панацея. В крайнем случае, поставьте видеонастройки на (2D) Direct Draw. Хорошо, оставим чисто железные проблемы в стороне, у кого их не бывает, тем более что последующий мультик напрочь захватит ваше внимание.



Говорить про мультики что-либо сложно — у нормального человека при просмотре настолько захватывает дыхание, что пациент в пароксизмах падает под стол, и оттуда доносится тихий скулеж, и крупные слезы текут по медленно синеющему лицу. Геймер умирает счастливым. Если вы все же гадаете, что Близзард оттачивал все три года, то не сомневайтесь — это были именно мультики. Прекрасные картинки сплетаются с превосходным сюжетом, работа художников и дизайнеров может быть оценена однозначно — пять с жирным плюсом. Вот это атмосфера — на время мультика тебя просто берут за грудки и привязывают к монитору, если на кухне в это время взорвется чайник, спорю, вы просто не заметите. Собственно, мультики уже самодостаточны — их с превеликим удовольствием можно смотреть отдельно, недаром в меню есть просмотр виденных отрывков — сиди и наслаждайся снова и снова. Для любой игры удачные мультики и заставки — верный залог сюжетного успеха, они весьма удачно могут подстегнуть игрока мчаться сквозь толпы монстров и сложные квесты. В Diablo2 все обстоит именно так.

Неудивительно, что после такого вступления радужная аура плотно окружает игрока, а кудесники из Близзард ошарашивают новым ходом — выбор из пяти персонажей. Собственно, выбор, как выбор, но как обставлен! Это ж пальчики можно облизать и откусить — ткнешь на подходящего бойца, а он так вперед выскочит, да как представится: "Рядовой Варвар, топорная дивизия номер пять. Х-ха!". И недобро так начнет затачивать свой инструмент. Сразу видно — очень серьезные ребята, Диабло будет на коленках просить пощады. Я играл почти за всех, кроме Амазонки (так что в однобокости прошу не обвинять), и по объективным наблюдениям в сингле Варвар даст всем сто очков вперед — настолько мощным получился. Во-первых, при должной раскачке сможет надеть любую броню и подобрать любое оружие, во-вторых, при должной раскачке скиллов простая атака станет наносить огромный дэмэйдж — даже боссы в конце этапов будут заколочены в гроб в течение рекордно низкого времени, а кроме того, раскачка специальных умений (к примеру, Whirlwind или там Iron skin) сделает из вас настоящего бога войны, резво и злобно скачущего между разлетающимися в разные стороны хрупкими телами и тушами. Последний гвоздь в крышку громадного гроба для все еще неверующих в силу и мощь новоявленного Тора забьет его способность обчищать тушки врагов на предмет разных бутылочек и других подобных вещей. Откуда они там берутся — для нас осталось загадкой, но поиск настолько эффективный, что здоровье и мана исчезнуть по ходу приключений практически не могут.

Но что это я все о себе, продолжим о Diablo2.

Графика

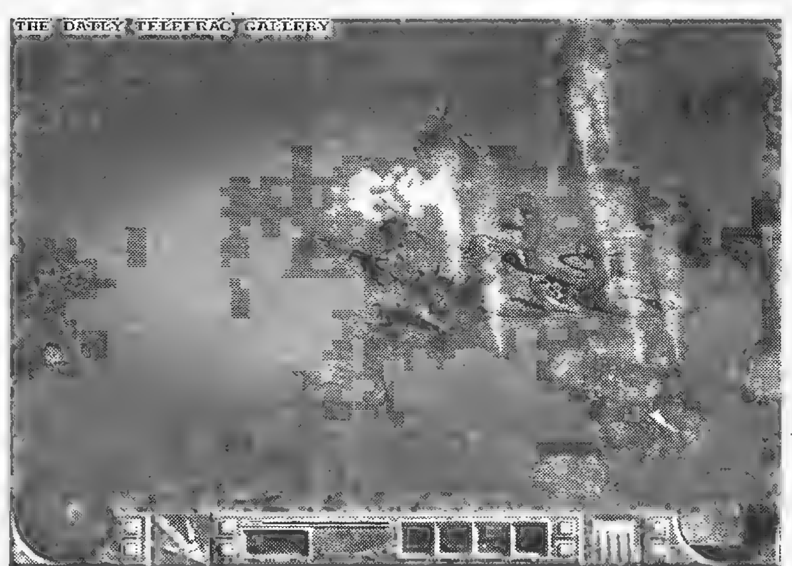
Один из самых спорных моментов игры — вызывает столько нареканий, что подумать страшно. Естественно, для того чтобы рассмотреть ее, надо неплохой монитор, но на 17" все уже видно невооруженным глазом. 640х480 — однозначно не наш выбор. Неудобно как-то напоминать, но сейчас уже 2000 год как-никак, а отличий от предшественницы трехлетней давности по графике особо не видно. Nihilistic software, отличившаяся недавно такой конфеткой, как VTM: Redemption, помнится, сделала свой Nod Engine за один год, не считая того, что в этот же год для вампиров было сделано и все остальное. Сравнив размеры Nihilistic и Blizzard North, приходим к крайне неутешительным выводам. Да что там трехмерные Вампиры, изометрический Revenant по графике оставляет D2 далеко позади огромного исторического паровоза игростроения, по геймплею, кстати, тоже, но об этом чуть позже. Если уж брать примеры, совсем лежащие в плоскости, ограниченной размерами 640х480, то недавно вышедший Icewind Dale легко ставит ногу на грудь D2, а ведь Infinity Engine, на котором построен IWD, был сделан уже очень давно. Особенно радуют локальные боссы, разлетаясь, они оставляют такую груду какашек, символизирующих кровь, что нехотя испытываешь чувство стыда за ребят из Близзард.

Следующий подвох — анимация. С удивлением узнал, что Варвар бегает так, словно в трусы ему засунули гранату и он боится ее уронить, а Волшебницу в детстве уронили на бетонный пол и с тех пор позвоночник у нее не разгибается. Все враги умирают совершенно однообразно, видимо, у них глубоко в мозговой подкорке засела массовая солидарность, а на генетическом уровне прописаны поведенческие инстинкты. Жутко интересно встать посреди кучи монстров, зажать Shift, а затем смотреть, смотреть, смотреть на абсолютно одинаковый процесс отхода противников в мир иной. Никаких тебе извращений, типа у одного монстрика ручка направо, у другого — налево, все строго одинаково. Это, конечно, удручает.

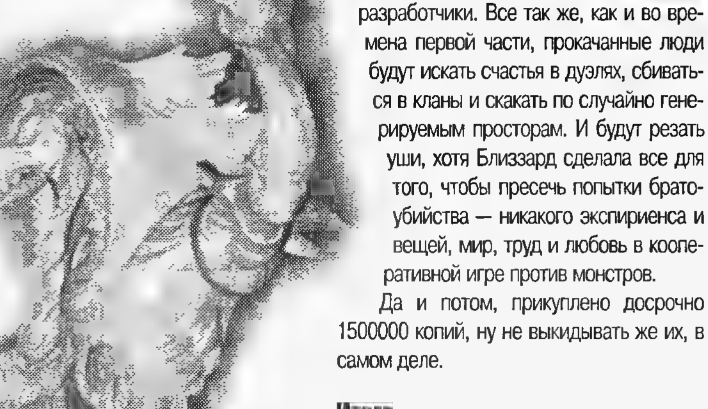
И на закуску — вся эта "красотища" местами просто тормозит. Сказать, что это мешает, значит вообще ничего не сказать. Это все равно, что сыграть в шутер, когда не хватает fps.

И что это все значит, спросим мы? Что, такая контора, как Близзард, не сумела адаптировать свои творения под нормальный стандарт? А я вам отвечу — просто Близзард не считает графику такой уж важной частью сиквела, это не их приоритет, это не то, на что здесь надо тратить время. Помните, что ответил Кармак насчет сингл-плейера в Quake3? А зачем, собственно, обращать внимание на те детали, которые не нужны народу? Зачем тратить силы на создание заведомо незна-

Diablo 2.
I don't like the drugs, but the drugs like me







чительных аспектов, когда лучше отшлифовать наиболее значимые стороны, так называемые "хуки" игры? Так вот, точно так же Близзард поступил и с графикой в Диабло2, доведя до абсолюта самые сильные стороны игры и уделив намного меньше внимания всему остальному.

Ровно такая же участь постигла и музыку, мрачнейшие гитарно-навязчивые темы оригинала более уже не пугают и не тревожат душу. Теперь музыка — это шумовой фон, не более. Есть она, нет ее — нам уже глубоко параллельно.

Архитектура

Архитектура и дизайн уровней ровно такие же, как и графика. Закрытые подземелья первого Диабло уступили место открытому пространству и немногочисленным вкраплениям из пещерок, канализаций и данженов. Я так понял, что дизайнером уровней был приглашен сам Варвар, настолько они (уровни) неприязательны в плане архитектурных и конструкционных излишеств — все стеночки на скорую руку вырублены огромным топором, пещеры больше не напоминают тщательно продуманную и эшелонированную оборону, а любые строения представляют собой довольно небольшую систему помещений. И все. Что уж говорить про приятные для глаза, но бесполезные дизайнерские фишечки, типа трупиков, раскиданных по земле, интересных и необычных камешков, птичек и т.д., — их настолько мало, что первый эпизод вообще покажется весьма убогим по оформлению. Дальше с этим будет чуть получше, но вот под конец третьего скука опять начнет подгрызать вас.

Монстры, AI и сложность

Если вы играли в первую часть и прошли вторую, то скажите, положа руку на сердце, где монстров больше? Если честно, то после прохождения сказать очень сложно. Вновь Близзард использует столь любимую разработчиками, но не любимую игроками, фишку с перекраской модельки монстра в другие цвета и попыткой выдать это за новую тварь. Если бы Господь Бог поступал точно так же, то вы бы жили в несколько другой реальности, и я сильно сомневаюсь, что она бы вам понравилась. А учитывая перекрашенных двойников, монстров во второй части Диабло откровенно маловато. Среди них интересных находок еще меньше: мне понравилась отвратительная мухорожалка, которая с противным хрустом и шелестом вываливала наружу свое гнусное нутро (действительно, очень классная — глядя на нее, невольно вспоминаешь фильм "Чужие"), под номером два в ряду интересных экспонатов — грифы, парирующие с большой высоты на землю, и, наконец, прикольные прыгающие твари, похожие на собак, из второго эпизода. Хотя действительно очень ярких противников немного, но все враги сделаны очень добротно — орут, матерятся, бегают, прыгают и летают, а также дохнут совершенно взаправду — Близзард есть Близзард. Есть у них какая-то потаенная любовь к каждой, пусть даже ничтожной животинке.

AI, естественно, туп до непроходимости, что есть правильно и, более того, требуется для hack&slash. Тут же как — берешь двуручный меч и вгрызаешься в мясную ораву, крики, брызги кровищи во все стороны, кишки направо, бошки налево, зов битвы и все, что вы еще добавите от себя, вплоть до сломанной мышки. При этом адреналин в крови зашкаливает все предельно допустимые санитарно-гигиенические нормы, а от монстров вовсе не требуется какой-то там интеллект — знай, выходи под раздачу. Единственно, до чего сподобились некоторые подвиды монстрообразных — панический бег с последующим всенепременным возвращением к месту гибели товарищей.

Сложность игры весьма варьируется в зависимости от персонажа — я бы даже сказал, что пресловутым балансом всех пяти игроков здесь и не пахнет. Ежели беспристрастно сравнивать их, то, скажем, Варвар прибежит к финишу намного раньше Некроманта. Это вовсе не означает, что такое же положение вещей будет верно и для мультиплейерной партии, но в сингле это правило выполняется железно. Из интересных находок я бы в обязательном порядке подметил следующую — после прохождения игры на Normal есть возможность доказать свою состоятельность на Nightmare, а если вы справились и с этим, то добро пожаловать в Hell. Соответственно, сложность монстров на Normal покажется детским лепетом по сравнению с тварями, охотящимися на вас на Nightmare. Но зато! Зато! На Normal вы можете не найти такие вещички, которые бывают на Nightmare и Hell, — очень мощный стимул рискнуть и помериться силами с более сильным противником.

Геймплей

Ну вот мы и добрались до самого сильного козыря Диабло, покрывающего все недостатки — мощнейшего геймплея. Геймплей Диабло — это явление животное, почти инстинктивное. Голова отдыхает, вовсю работают пальцы. Последствия для мышки просто ужасающие, но, если внимательно помотреть на счастливо улыбающегося человека, только что отделавшего по полной программе Диабло, то становится совершенно ясно — это великая игра и великий геймплей. Как я уже отмечал, во второй части он доведен до абсолютизма, достигнув своего экстремума (кто знает, локального ли?). Рецепт, взятый из родителя, — максимально простой бой — достаточно кликнуть на врага для атаки; максимально простая система прогрессии персонажа — за убийство врага получаешь очки опыта и по достижении определенного количества переходишь на другой уровень, совершенствуя умения; максимально простая система магии, основанная на расходе магической энергии — маны, и максимально простой и одновременно удобный интерфейс, дополнились новыми улучшениями, как то: дерево умений, горячие клавиши под них, наем в партию дополнительных персонажей и изменения в системе трофеев.

Дерево умений — это, пожалуй, самое яркое нововведение сиквела. Теперь каждый из пяти персонажей — Амазонка, Некромант, Варвар, Волшебница и Паладин имеют совершенно независимые друг от друга умения, основанные на их природных способностях. Например, совершенно естественно, что слабый в физическом плане Некромант постарается передушить своих врагов с помощью магически поднятых скелетов и големов, а также всячески нагадить монстрам с помощью черной магии; Волшебница, также склонная пользоваться магическими чарами, предпочтет воззвать к силе стихий — заморозить, сжечь или отравить врагов; Варвар сможет бесконечно совершенствовать навыки рукопашного боя, а Паладин окружит себя аурами, как приносящими дополнительную защиту, так и откровенно приносящими вред неприятелю, посмевшему атаковать бесстрашного рыцаря. Перечислять все умения нет никакого смысла, тем более что их можно комбинировать или улучшать только одни, — вариантов бесчисленное множество, надо пробовать и смотреть самому.

Бессмертная мрачная и давящая атмосфера первой части проявляется только в подвалах и глубоких данженах, а на поверхности все более спокойно и менее пагубно для неокрепшей детской психики. Хорошо это или плохо — каждый смотрит сам. В качестве аналогии советую прибегать к первой и второй (а ежели кому угодно, то и к третьей) части бессмертной игры Quake — каждая хороша посвоему и всяческие "священные войны" вокруг этого дела бессмысленны.

Интересная деталь — в сингле была сделана попытка отойти от традиционного, канонического представления о Diablo, как об игре с одним героем — в двух эпизодах, после выполнения квеста, нам предложат за довольно умеренные деньги принять к себе помощников. Управлять ими никак нельзя, но и без этого справляются они со своими задачами отлично — фанатично сражаются за вас, грамотно лечаться и весьма неплохо пользуются оружием. К тому же, обращаю ваше внимание на то обстоятельство, что их уровень может со временем подняться, точнее, он поднимается вместе с вашим.

Самое сладкое — наши трофеи — теперь поделены на несколько классов. Синеньким цветом подсвечиваются обычные волшебные вещи, у которых есть два-три преимущества, но не более того, желтым цветом выделяются уникальные вещички — они имеют свое название, значительно больше стоят и делают своих владельцев существенно сильнее, быстрее и круче по трем-четырем параметрам. Зеленым цветом выделены вещи из определенного набора, а, подсобрав и натянув на себя весь комплект, добавятся определенные бонусы. И, наконец, божественные вещички можно распознать по золотой надписи, найти их крайне трудно и тяжело.

Но даже если вы и не нашли ничего стОящего, то не отчаивайтесь — специально для таких случаев предусмотрены так называемые socketed items, этакий набор "Сделай сам", куда можно повтыкать драгоценные камни, отчего эти вещи приобретают невиданные доселе магические свойства. Самое обидное во всем этом то, что обратно камни никак не достать, а иногда очень хочется.

Мультиплейер

Едва ли не половину удовольствия от игры можно получить, заиграв в мультиплейер, собственно, на это она и была заточена изначально — тестинг специально проходил на Battle.net, Blizzard всегда шагал впереди планеты всей, прекрасно понимая, что за онлайн-играми открывается великое будущее, тем более что существующие проекты зачастую сложны для широких масс или же требуют от игрока неплохого канала и долговременного присутствия на линии. Игра для масс — жестокая и непритязательная, но в то же время захватывающая и понятная многим, именно такой идеал рисуют нам разработчики. Все так же, как и во времена первой части, прокачанные люди будут искать счастья в дуэлях, сбиваться в кланы и скакать по случайно генерируемым просторам. И будут резать уши, хотя Близзард сделала все для того, чтобы пресечь попытки братоубийства — никакого экспириенса и вещей, мир, труд и любовь в кооперативной игре против монстров.

Да и потом, прикуплено досрочно 1500000 копий, ну не выкидывать же их, в самом деле.

Итого

И Диабло 2 можно было бы назвать даже суперигрой, если бы... Если бы не было таких игр, как Revenant и уж, конечно, Icewind Dale. И кто бы что ни говорил, но Revenant обогнал Диабло 2. И если бы на разработчиков Revenant не давили издатели в лице проговравшего Eidos-а (за что в конце концов расплатилась Looking Glass), вследствие чего игра получилась поменьше и похуже того, что изначально в нее было заложено, то Диабло пришлось бы весьма туго и не только в плане графического исполнения, ведь система боя в Ревне на порядок круче диабловской, а сетевые потуги ребят из Cinematix выглядят довольно здраво, хотя, конечно, нет того гигантского размаха, что у Blizzard.

Теперь достаточно посмотреть на чарт продаж — кто же стоит по количеству проданных копий на втором месте после Diablo2? А это наш знакомый, не побоюсь этого слова, супербизон от Black Isle — Icewind Dale. Несмотря на то, что все предрекали этой игре сложную судьбу, вовсю обзывали жалким клоном и пародией на Baldur's Gate (причем на обе части), но от себя хочу сказать всем, так и не сыгравшим в нее (игравшие меня поймут), — это великолепный пример того, как можно совместить богатую и продуманную вселенную, между прочим, сделанную по довольно известной книге, классические ролевые правила AD&D, интересные сюжетные ходы, разбавленные многочисленными квестами с убийственным hack&slash. Да-да, и такое возможно. Это то, чем, по идее, должен быть Диабло2. Ну, как известно, все, что делает Black Isle, круто по определению. И это не надувная крутизна известного имени, каждый продукт самостоятельно доказывает свою состоятельность, так было с Fallout-ом 1 и 2, так было с шедевральным Planescape: Torment, так стало и с Icewind Dale. Но это что-то я отвлекся, обзор Icewind Dale нам еще только предстоит.

Другим немаловажным упущением Diablo2 стало отсутствие революционных решений. Индустрия постоянно должна идти вперед — это главное правило. Упертых игроков, которые хотят на протяжении многих и многих лет видеть одно и то же, довольно мало, топтание на месте смерти подобно. Кстати, всем в этом месте вспомнившим Starcraft рекомендую обратиться к одному факту — реально, на тот момент, в мире не было столь тщательно сбалансированной RTS игры.

Но, если вас интересует самое главное, то в Диабло2 будут играть.

И дома, и в офисе. И по локалке, и по Интернет, и просто в сингл. Играют же в Quake3.

I don't like the drugs, but the drugs like me.

JDH
jdh@dtf.ru

Daily Telefrag

солюшен по Diablo II

Данный солюшн я написал на всякий случай: Диабло в первую очередь action (не люблю термин "рогалик"), а значит действие превыше всего и сложных загадок и сюжетных лабиринтов не предвидится. Но, может быть, эта статья вам все-таки пригодится. Для начала несколько советов (на основе собственных наблюдений и руководства к Diablo II), а затем и сам гайд.

Пояс. Понятно, что на пояс помещаются предметы для быстрого доступа, как правило, potion'ы. Если у персонажа вообще не надет пояс (belt), то ему доступны всего четыре слота, в дальнейшем же можно увеличить количество слотов. Например, Light Belt дает четыре дополнительных ячейки, а Heavy — восемь.

Предметы. Краткая информация по цветам предметов:

Синие — магические предметы.

Желтые — редкие предметы, могут содержать более двух заклятий одновременно.

Золотые — уникальные, гораздо лучше простых магических и желтых вещей.

Зеленые — части предметов. Если вы найдете одну часть, вам откроются названия остальных. Чтобы собрать артефакт, найдите все его части и экипируйте ими своего героя.

Серые — изменяемые предметы с socket'ами, в которые можно вставить gem'ы (выковырять их обратно не получится, так что хорошенько подумайте, прежде чем делать это).

Requirements. Многие интересуются странным термином requirements, "стоящим" в описании магических свойств предметов. У каждой вещи есть определенные требования к характеристикам персонажа (к силе, ловкости, уровню и т.д.), показатель "requirements" уменьшает на сколько-то процентов эти требования. Например, чтобы взять в руки Gothic Shied, необходимо иметь Strength 60, но щит с магическим свойством "requirements — 40%" можно использовать и с показателем силы 36.

Tomes. Используйте тома для хранения свитков идентификации и Town Portal'a (в одном томе может быть до двадцати свитков).

Gems. Драгоценные камни могут быть использованы для создания магических вещей (используются серые предметы). Причем сила драгоценных камней зависит от их качества. Они могут быть: расколотыми (chipped), ущербными (flawed), обычными (standard), безупречными (flawless) и превосходными (perfect). Прикоснувшись к алтарям драгоценных камней (gem shrines), герой может либо создать новые камни, либо повысить качество уже имеющихся.

Вещи героя. Если вашего героя убили и не представляется возможным вытащить его шмотки, просто выйдите и снова зайдите под этим персонажем в игру, — кукла героя будет лежать прямо перед вами, подбирайте предметы. Еще одно замечание насчет вещей: обязательно чините их перед продажей, разница между стоимостью целой вещи и поврежденной гораздо больше, чем затраты на починку. И еще одно: с ростом уровня сложности базовые характеристики вещей растут.

Магические вещи. Личное наблюдение для манчкинов: в Arcane Sanctuary магические вещи выпадают из монстров гораздо чаще, чем в других местах, плюс ко всему там много сундуков опять-таки с магическими шмотками. Идеальное место для пополнения золотых запасов и возможность прибарахлиться.

Horadric Cube. Замечательная штука. Помимо квестов настоятельно рекомендуется использовать его в игре. Во-первых, в нем можно будет хранить вещи (сундука по мере прохождения вам явно хватать не будет). Во-вторых, положив в него Ногу Вирта (Wirt's Leg) и томик Town Portal и нажав кнопку Trancemute, вы откроете портал на секретный уровень. Остается добавить, что эти действия нужно производить в Rogue Encampment и после прохождения игры на определенном уровне сложности. И, наконец, в-третьих, куб можно использовать для получения новых вещей. Например, положив в него три камня одного типа, на выходе получите один, но лучшего качества, а положив 6 камней любого типа и качества и меч, сможете "насладиться" мечом с socket'ами (с другим оружием не работает).

Персонажи. Этот совет не претендует на безусловную правильность, просто является моим личным мнением. Конечно, я просмотрел всех героев, но реально отыграл только за Некроманта (Necromancer), Чародейку (Sorceress) и Варвар (Barbarian), поэтому советы по развитию персонажа будут по этим трем классам.

Некромант. Скелеты слабоваты, хотя их и можно "напечатать" в больших количествах, поэтому я бы не стал тратить на них драгоценные Skill Point'ы (SkP), разве что вкачал бы парочку очков в скелетов-магов. Реальная сила — это големы, поэтому имеет смысл развивать Golem Mastery и Blood Golem, в перспективе ориентируясь на Fire Golem. Из проклятий обязательно нужно выучить Iron Maiden (ущерб, нанесенный монстром, возвращается ему самому), а из атакующих неплохо смотрятся Bone Spear и Corpse Explosion. Правда, последнее заклинание значительно ослаблено в версии 1.03: повреждения стали фиксированными, ранее они вычислялись в процентах от жизни монстров. До версии 1.3 один из самых сильных персонажей.

Чародейка. Особое внимание уделите Заклинаниям Холода, ведь они не только наносят повреждения, но и замедляют, а то и вовсе замораживают противников: ориентируйтесь на Blizzard, Frozen Orb, хотя и Glacial Spike тоже неплохо — дешево (в смысле маны) и сердито. Из Заклинаний Электричества обязательно следует выучить Thunder Storm, навешивая его перед сражением, а также старый добрый Chain Lightning. Самые мощные заклинания — это, безусловно, Fire Spells — основные атакующие заклинания. Обязательно должны быть Meteor и Hydra, оставил хорошие впечатления и дешевый Fire Ball. Минимум до 5-6 уровня следует прокачать Warmth (повышенная скорость восстановления маны): проблемы с пополнением магической энергии будут преследовать вас на протяжении всей игры. В целом же, Чародейка показалась мне весьма жилым персонажем, хотя мазохисты будут рады: начиная с уровня Nightmare, умирать придется не раз и не два.

Варвар. Особо перспективны навыки группы Combat Masteries, все они пассивные, а значит, вам не потребуется их кастовать в бою. Оружие выбирайте сами, лично мне понравились мечи и топоры, в каждую руку по оружию — и варвар превращается в живую мясорубку. Increased Stamina и Speed можно прокачать по одному уровню (вообще, для любого класса — самый большой эффект от прокачки первого уровня), дальше идет не такой большой прирост, SkP можно потратить и на Iron Skin и Natural Resistance (это действительно отличные умения). Из группы Combat Skills я бы выделил Leap Attack и Whirlwind (последнее тоже показалось разработчикам слишком сильным навыком, они уменьшили его в патче 1.03). Из Warcries интерес представляют только Shout и Battle Orders, прокаченные на хотя бы 5-6 уровня (и то последнее на любителя, хотя может пригодиться при битве с боссами). ИМХО, самый раскаченный класс, что подтверждается положением дел на battle.net, лучший выбор для хардкорного (hardcore) режима.

Западные Королевства (Rogue Encampment)

Q1 (+1 SkP) — Den of Evil. Первый квест, естественно, самый легкий: вам не составит труда найти это подземелье и зачистить его.

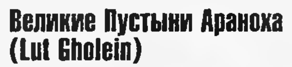
Q2 (в помощники бесплатно дадут амазонку; станет доступен наем NPC-помощников) — Sister's Burial Grounds. Цель: найти и убить Blood Raven. В локацию Burial Grounds, где находится Blood Raven, можно пройти из Cold Plains

Q3 (бесплатная идентификация предметов; Ring) — Search for the Cain. Во-первых, из локации Stony Field вам необходимо через Underground Passage проникнуть в Dark Wood. Во-вторых, в Dark Wood надо найти большое развесистое дерево, коснувшись его, получите Key to the Cairn Stones. Затем отправляйтесь в Stony Field и коснитесь Cairn Stones в той последовательности, которая указана на бумаге, прыгайте в открывшийся портал и ищите Deckard Cain.

Q4 (много золота) — the Forgotten Tower. Вы получите этот квест, прочитав некую книгу посреди Stony Field. В локации Dark Wood вы найдете вход в Forgotten Tower, исследуйте подвал башни. Конечная цель — убить на 5-ом "этаже" Evil Countess.

Q5 (любой вещи, которую вы отдадите Charsi, она придаст магические свойства) — Tools of the Trade. Необходимо разыскать Horadric Malus в Monastery Barracks, которую охраняет Smith (чем мне он напомнил Мясника из первой части, а вам?), а затем отнести Charsi. Тщательно подберите вещь, которую отдадите Charsi, ведь вы получите желтую реликвию.

Q6 (заключительный квест, вы получаете возможность перейти в др. город) — Sisters to the Slaughter. Найдите вход в Andariel's Lair (через the Jail пройдите в Inner Cloister, далее на 4-й уровень катакомб) и убейте Andariel. В принципе, это единственный серьезный монстр в первом городе: поражает волной яда и очень больно дерется в ближнем бою, кроме того быстро двигается. В борьбе с Andariel неплохо помогает заморозка с применением всех подручных средств за исключением Poison (Andariel практически полностью резистивна к яду).



Великие Пустыни Араноха (Lut Gholein)

Q7 (Book of Skill) — Radament's Lair. Вам предстоит отправиться в "канализацию" (sewers) города (два входа прямо в черте города), на 3-ем уровне вы найдете Radament'a, убейте его.

Q8 (получите неплохую палку, которая понадобится для выполнения Q12) — The Horadric Staff. В Sewers вы обнаружите Horadric Scroll, покажите его Cain'y. Ваша следующая задача — найти три предмета, необходимые для создания stuuff'a: Horadric Cube находится на 3-ем уровне Halls of the Dead (Dry Hills), Shaft — на 3-ем уровне Maggot Lair (Far Oasis), Headpiece — 2-й уровень Claw Viper Temple (Valley of Snakes). Когда найдете могилу Tal Rasha, поместите палку в Orifice — и вам откроется вход в Tal Rasha's Chamber. Важное замечание (!): ни в коем случае не выбрасывайте Horadric Cube, он понадобится вам в следующем городе.

Q9 (вам станут доступны следующие квесты) — Tainted Sun. Квест появляется после того, как вы откроете Ancient Tunnels в локации Lost City. Спросите Drognan'a о странной тьме. Послушайте его рассказ и отправляйтесь крушить Serpent Altar в Claw Viper Temple, тем более, что туда все равно надо идти (Q8).

Q10 (этот квест сделает доступным выполнение Q12 — откроется портал в Canyon of the Magi) — Arcane Sanctuary. Выполнив предыдущий квест и пообщавшись с Drognan'ом, вы сможете поговорить с Лордом Джернином (Lord Jernyn). Зачищайте Дворец (Palace) в поисках вхо-









да в Arcane Sanctuary: вы найдете его на 3-ем уровне Palace Cellar (неплохо бы нацепить на себя вещичек, повышающих сопротивление к огню, уж очень больно "жгутся" монстры в Arcane Sanctuary). Там вам необходимо найти журнал и убить Summoner'a: эти задачи выполняются вместе, — Summoner "охраняет" журнал. После прочтения журнала откроется портал в Canyon of the Magi, где находится семь могил. Внимание: попав в Canyon of the Magi, сразу же зажгите waypoint. Если вы выйдите из игры, портал в Каньон пропадет (этот баг "лечит" патч 1.02).

Q11 — The Summoner. Просто убейте его в локации Arcane Sanctuary.

Q12 (заключительный квест, вы получаете возможность перейти в другой город) — The Seven Tombs. Семь гробниц находятся в локации Canyon of the Magi (см. Q10). Важно правильно определить нужную гробницу: смотрите символ правильного захоронения в Quest Log (значки размещены на столбах возле могил). Проделав необходимые манипуляции с Horadric Staff, приступайте к бою с Duriel: это очень неприятный монстр, морозит и обладает сильным ударом. Затем поговорите с Tyrael и отправляйтесь в Kurast, чтобы не допустить объединения трех братьев Diablo, Baal'a и Mefisto.

Кеджистан и Кураст (Kurast)

Q13 (+20 HP perm.) — The Golden Bird. Неподалеку от города, убив одного из Fetish'ей (естественно, не простого, а "апгрейднутого"), вы найдете Jade Figurine. Поспрашивайте людей в городе об этой статуэтке, в конце концов, Meshif выдаст вам Golden Bird. Отдайте ее Alkor'y, а он вам даст Potion of Life.

Q14 (Ring, в помощники дадут мага) — Blade of the Old Religion. Квест появится, когда вы подберете кинжал Gidbinn (локация Flayer Jungle, неподалеку от Flayer Dungeon). Поговорите с Ormus'ом

Q15 (получите Khalim's Will — неплохой flail, который, к сожалению, пропадет после разрушения Compelling Orb) — Khalim's Will. Вам необходимо найти Khalim's relics. Khalim's Eye находится в Spider Cavern (Spider Forest); Khalim's Brain — на 3-ем уровне Flayer Dungeon (Flayer Jungle), там, где обитает Witch Doctor Endugu и банда сочувствующих ему магов-пигмеев; Khalim's Heart — на 2-ом уровне Sewers (Kurast Bazaar); Khalim's Flail — в Travincal (найдете на трупе одного из Council Members). Поместите все это в Horadric Cube и полученным Khalim's Will разрушьте Compelling Orb, чтобы попасть к Mefisto.

Q16 (+ 5 StP) — Lam Esen's Tom. Этот квест появится, когда вы подберете Lam Esen's Tom в Ruined Temple (Kurast Bazaar), — отнесите его к Alkor'y.

Q17 (выполнение этого квеста необходимо для дальнейшего развития сюжета: Q18) — The Blackened Temple. Появится, когда зайдете в Travincal, суть предельно ясна: найти храм в вышеупомянутой локации и разгромить High Council.

Q18 (заключительный квест, вы получаете возможность перейти в другой город) — The Guardian. Разбейте Compelling Orb и ищите Mefisto в Durance of Hate (Travincal) на 3-ем уровне. Убейте его (он очень неплохо "реагирует" на заморозку; и еще я бы порекомендовал прокачать Resist Lightning), подберите Mefisto's Soulstone и входите в портал.

Крепость Ада (The Pandemonium Fortress)

Q19 (+2 SkP) — The Fallen Angel. В локации Plains of Despair вам предстоит грохнуть демона, который захватил душу Izual'a: в драке он слабоват, зато обладает хорошей защитой и резистивностью. Поговорите с душой Izual'a и с Tyrael'ом — и считайте квест завершенным.

Q20 (станет доступно выполнение заключительного квеста) — Hell's Forge. В локации River of Flame убейте Hephasto the Armorer (очень серьезный противник — здоровый, сильный, резистивный; я, играя за чародейку, прежде чем убил его, раз двадцать сбегал в город) и подберите с трупа Hell Forge Hammer. Неподалеку от Hephasto расположена кузница, ударьте по ней молотом и собирайте алмазы.

Q21 (финальный квест) — Terror's End. Поговорите с Hadriel'ем и отправляйтесь в Chaos Sanctuary. Откройте 5 печатей (будьте осторожны, после открытия некоторых из ниоткуда вылезает куча монстров). После того как откроете последнюю печать и убьете Lord'a de Seis, появится Диабло. Лично мне он не показался уж очень сильным противником: морозьте его (а то очень прыткий) и наносите повреждения всеми доступными способами. Собственно на этом заканчивается прохождение игры — можно начать заново, но уже на следующем уровне сложности.

Chikitos
chikitos@mail.ru
www.3dfiles.ru

Такой теннис нам не нужен!

Игра All Star Tennis 2000
Разработчик: Aqua Pacific Ltd
Издатель: Ubisoft
Жанр: Симулятор тенниса
Системные требования: Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 266, 64 Mb RAM, 3D

Когда речь заходит о теннисе, лично у меня всегда почему-то возникают ассоциации с членами правительства. Еще в пору правления "царя-батьки" Ельцина "большому пинг-понгу" был присвоен статус правительственного вида спорта. Важные персоны, плавно потрясая животами, ходили шагом вдоль и поперек площадки, величаво перекидывая через сеточку мячик. Честное слово, моя бабушка смогла бы бегать по корту куда резвее! А теперь у власти Путин. Недавно боролся с японцами, кидал их через плечо. И что, теперь правительственные чиновники взойдут на помост?..

Впрочем, как любил говаривать Остап, к науке, которую я представляю, это отношения не имеет. Действительно, что общего может быть между дзюдо в исполнении российского президента и новым компьютерным теннисом? Ничего. Поэтому давайте незамедлительно приступим к обзору симулятору, "находящегося в опале" вида спорта.

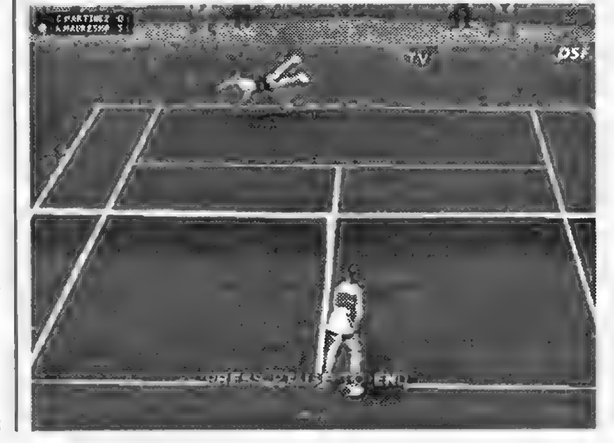
Ubi, что с тобой?!

Кто скажет, что теннис — игра непопулярная, пусть присылает мне на "мыло" троян в одноименном файле. Теннис собирает полные стадионы по всему периметру земного шара. Трансляции турниров Большого Шлема притягивают к экранам миллионы болельщиков. И вопреки всему этому, у разработчиков игр как всегда на все своя точка зрения, и теннисом нас никогда не баловали. Но неизбежное рано или поздно должно произойти, и вот перед нами All Star Tennis (...пауза...), конечно же, 2000.









Издателем сего труда программистской мысли выступила уважаемая игровым народом Ubi Soft. Надо сказать, что никогда до этого именитая компания не выпускала плохих игр. Лично я не припомню даже средних проектов. И тут такое. Как бы это помягче-то, чтобы никого не обидеть...

Все так хорошо начиналось

Многолетние исследования (читай — общение с компьютерными игрушками) показали, что 99,9% игроков склонны встречать новую игру по одежке, то бишь, по качеству отделки интерфейса. Чем красивее и удобнее в обращении "менюха", тем больше у игры шансов в итоге порадовать геймера. И лишь редкие досадные недоразумения имели наглость нарушать данную традицию. К моему разочарованию, именно таким подлецом и оказался теннис от Ubi.

Главное меню настраивает на вполне миролюбивый лад. Сочетание спокойных синих тонов и аккуратно нарисованные кнопочки опций с головой выдают грамотную работу художников. Многообразные возможности (только отсутствие графических настроек удивило) и детальная настройка контроллера позволяют надеяться на серьезную проработку игрового процесса, однако все оказывается по иному.

Суровая действительность

Когда начинается игра, становится непонятно, куда улетучился весь тот шарм и все то обаяние, которыми нас встретил интерфейс. Давненько я не встречал столь похабно сколоченного спортивного симулятора.

Очевидно, что графический движок, примененный разработчиками, уже морально устарел. Неактуальность решений подчеркивают множественные уродливые вещички. Такие, например, как неважно "скрепленные" трибуны низкой детализации, где восседают плоские ряды человеческих текстур, или постоянно вываливающиеся полигоны грубых, топорных моделей теннисистов. Грязноватые, невыразительные, можно даже сказать, убогие текстуры окружающего пространства, угловатость и отсутствие разнообразия (откуда уж тут взяться грации) в движениях спортсменов наконец. Ну, а дополняет сей "натюрморт" малюсенькое для современных карт разрешение, которое только подчеркивает общую невразумительность визуального ряда.

Немного подкрашивает серую, унылую картину звук. Неплохо озвучен комментатор, довольно грамотно реагируют трибуны. Но в остальном — все тот же невысокий уровень, который никак не соответствует имиджу французского издателя.

О возможностях

Игра обладает несколькими "маленькими" лицензиями. Разработчикам удалось заручиться помощью ряда теннисных звезд, но отнюдь не первой величины. Это такие крепкие середняки, как Рихард Крайчек или Тодд Мартин у мужчин, и некоторые представительницы слабого пола, среди которых можно отметить, разве что Кончиту Мартинес (очень мне ее имя нравится...)). Состав не очень впечатляет. Ну, а если учесть, что все остальные спортсмены — не более чем выдумка авторов, становится совсем безрадостно.

К плюсам произведения можно отнести большое количество вариантов игры. Тут вам и "одиночки", и парные встречи, и даже микст. Можно провести тренировочный матч, поучаствовать в турнире или же начать сезон, на протяжении которого вы примете участие в нескольких турнирах. К слову, все они вымышленные и ни о каких "Уимблдонах" или "Роллан Гарросах" вам лучше не мечтать. Примечателен факт присутствия в игре российского аналога (скорее всего) "Кубка Кремля". Различаются турниры исключительно типом покрытия кортов да парой-тройкой текстур зала. Диктор "на все времена" один, однообразные оппоненты надоедают. Добавлю, что различия в типе покрытия теннисных площадок носят только визуальный характер.

Ритм игры невысок, его скорость вы сможете отрегулировать в настройках.

Точность симуляции настоящего теннисного поединка выглядит весьма спорно. С одной стороны, игра на задней линии действительно правдоподобна, а с другой — смотреть на то, как два теннисиста обмениваются десятком-другим ударов у сетки, не допуская при этом ошибок, смешно. К тому же спортсмены не устают, а это не есть хорошо.

Противники частенько допускают, ну, просто ужасные ошибки. Так, Тодд Мартин запомнился тем, что несколько раз, исполняя подачу, запустил мячик в противоположную сторону корта...

Слабенько проработана и технология Motion Capture (если она вообще применялась) — иногда довольно реалистичное движение вдруг сменяется ненатуральным рывком. Теннисисты крайне загадочно бегают.

Не пей — козлом будешь!

Долгие годы ожидания хорошей теннисной игры прошли зря. Издатели наверняка блефовали, делая ставку на рассмотренный выше проект. Возможно, в Ubi посчитали, что отсутствие конкурентов как-то поспособствует росту популярности All Star Tennis 2000. Очевидно, что паблишеры просчитались. Они не учли человеческий фактор. Согласитесь, надо быть очень голодным, чтобы начать щипать траву или обдирать кору с деревьев. Человек должен испытывать высшую степень жажды, чтобы попить воды из унитаза. Так и тут. Вы непременно обязаны сгорать от желания поиграть в компьютерный теннис, чтобы купить All Star Tennis 2000.

Волшебник
Изумрудного Города
http://www.games.pole.ru/

PlayStation Vanguard Bandits

Жанр: RPG/Strategy

Разработчик: Human Entertaiment

Издатель: Working Designs

Совместимость с эмуляторами: VGS 1.4 — OK; Bleem 1.5b — OK

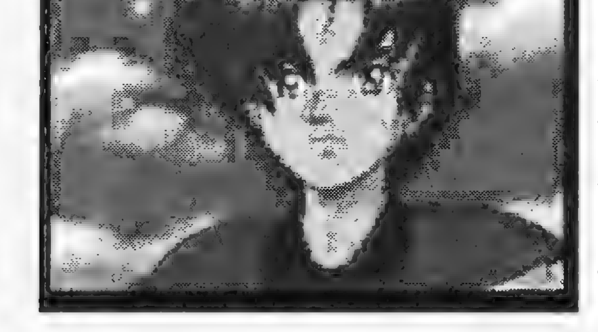
Эту игру я ждал. В первую очередь потому, что ее издает Working Designs, достойный конкурент SquareSoft. Итак, что мы имеем?

Vanguard Bandits — это RPG/Strategy, то есть достойный (или нет) последователь дела Shining Force, FF Tactics и Vandal Hearts. Сюжет здесь есть, система боя в принципе схожа с классической приставочной пошаговой, но ей уделяется 2/3 всего времени. И сюжет сделан по богатому, как и положено в RPG. Если вам нравятся такие игры, то в VB вам играть можно и даже нужно.

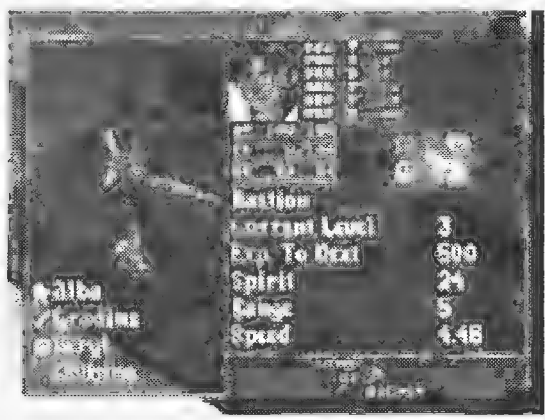
Начинается все с красивого анимешного ролика с песней. Вспомните Lunar: The Silver Star Story Complete от Working Designs. Здесь явно поработали те же ребята. Если вам нравился стиль изображения и перевод (на английский с японского, а не русЕфекации:)) в Lunar, то наверняка и VB придется по душе.

Сюжет. Никаких душещипательных историй о злобных колдунах или, скажем, несчастной любви. Информация выдается по чуть-чуть, чтобы подогреть ваше любопытство. Есть семейка (папаша, его не в меру воинственный сынок и два его кореша), которая бегает по всему миру от солдат Империи. Почему — неизвестно, он это скрывает даже от собственного сына. Империя же воюет с каким-то королевством и солдаты этого самого королевства по идее — ваши союзники. Еще есть принцесса Империи, которая вдруг узнала, что ее солдаты — защитники невинных и убогих — на самом деле очень любят грабить. Особенно невинных, потому что они защищаются плохо. Но и войска королевства тоже не являются образцом рыцарства. Так что сюжет неоднозначен, запутан, нестандартен и очень даже интересен.

Бой. Здесь это — самое главное. Воюют местные жители не вручную, а с помощью больших роботов, которые называются АТАС. Конечно, какое же аниме обойдется без мехов:)? Кому-то АТАС напоминают Robotech, кое-что взято из исконно американского Battletech, но на самом деле идеи черпались из старых игр WD для SegaCD, TurboGraphx CD. Опыт не пропьешь:). Роботы вооружены совсем даже не плазменными мегабластерами. Имеются обычные копья, мечи и прочее холодное оружие. Есть много типов роботов, герои могут пересаживаться с одного АТАСа на другой.



Система боя обычная. Герои могут перемещаться по полю и атаковать противника. Во время атаки подгружается 3D-бекграунд и красивые трехмерные АТАС'и (каламбур получился:)) обмениваются ударами. Отличие от Vandal Hearts и таких монстров, как FF Tactics и Kartia, в том, что система боя намного проще и удобнее. Не надо разбираться с непонятным управлением, выбирать кучу пунктов в меню, думать, кого



и куда двинуть. С одной стороны, это плохо, потому что меньше возможностей для применения своего стратегического гения. Но почему-то игра намного приятнее этих самых FFT и Kartia. К тому же поле боя не напичкано домами, вышками и заборами. Конечно, рельеф далеко не плоский, думать головой придется, но не надо думать, как крутить карту, чтобы увидеть своего героя!

И на самом деле VB не так прост, как кажется поначалу. Чтобы действительно научиться побеждать, надо разобраться с понятиями AP и FP. Я не в курсе, как они переводятся, но вот об их смысле рассказать надо. У каждого АТАС есть две линейки — AP и FP. AP тратится при ходьбе и ударах и восполняется в начале каждого хода. Если вы передвинулись на большое расстояние, то остается мало энергии и удар по противнику будет слабым. И наоборот: если ударить сразу, не двигаясь, то удар будет намного сильнее. FP прибавляется во время атаки, защиты и особенно контратаки. Когда она доползет до 100, АТАС пропускает один ход. Ну и, конечно, надо следить за тем, чтобы члены вашей маленькой армии развивались равномерно. А то может получиться так, что у вас будет один-два крутых героя и десяток слабаков, гибнущих с первого удара.

Насчет развития: как и положено, вы получаете опыт, чтобы продвигать героя на следующий уровень. Но характеристики не улучшаются автоматически — вы сами выбираете, что апгрейдить. Новые способности (удары и т.п) появляются, если соответствующие характеристики повысились до нужного уровня. Советы на эту тему дают герои между боями (пункт меню Interview).

Игра сложная! Надо думать головой! Возможностей для применения стратегии очень много. Например, если вы не потратили AP во время своего хода, то, когда противник бьет вас, можно попытаться увернуться, можно попытаться блокировать (меньше повреждений), атаковать самому или контратаковать. Каждое действие тратит AP, прибавляет FP и имеет вероятность того, что у вас все получится. Это еще не все! Меня потрясло то, что когда вы выбираете, кого атаковать, вам сразу показывают повреждения, которые получите вы и ваш противник (!). Еще указывается вероятность того, что вы вообще ударите. Т.е. можно проверить все доступные комбинации и выбрать самую удачную. Ведь глупо, например, атаковать, зная, что у противника останется одна единица энергии. Или что он сможет контратаковать и убить вас с вероятностью 80%. Аналогично можно выбирать между сильными, но неточными ударами, и слабыми, но надежными.

Сюжет сделан на твердую пятерку. Более того — нет четкого деления на сюжет и бой. Во время боя к вам (или к противнику) могут прийти подкрепления и произойти куча всяких интересных разговоров. У вас могут появиться союзники (неуправляемые). А если вы видите АТАС'а, который слишком силен — подождите. Возможно, он уйдет сам. На многих миссиях не надо убивать всех — достаточно сделать то, что от вас просят.

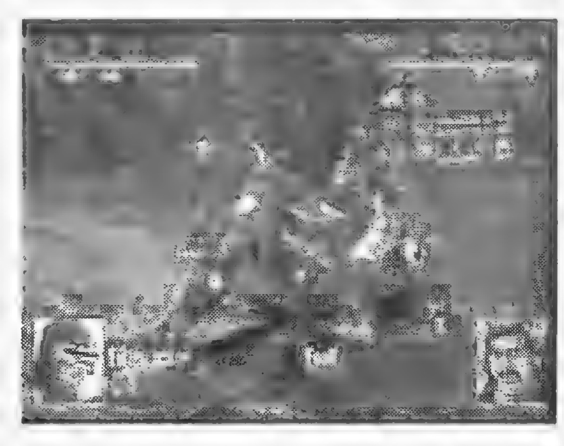
К тому же, сюжет не линеен. Даже одна и та же битва может привести к разным мелким последствиям. А потом сюжет будет глобально разветвляться в зависимости от решений игрока.

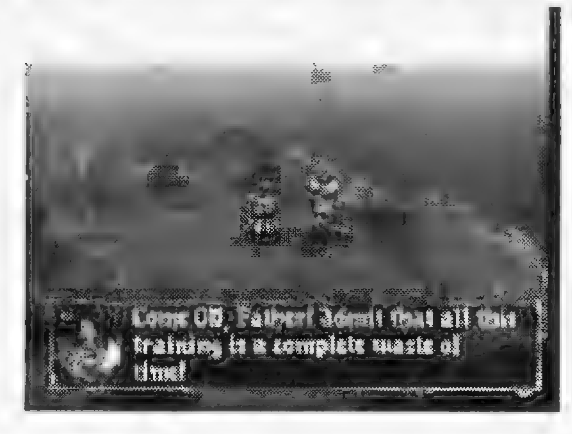
Графика в VB хорошая. Конечно, в ней нет ничего сногсшибательного, но она лучше, чем у конкурентов. Вместо ужасных полигонных домов и мостов, здесь есть аккуратненькое поле боя с красивыми текстурами. Герои спрайтовые и нарисованы средне. А вот роботы сделаны стильно. Полигонные люди обычно смотрятся не очень, но роботы как раз и должны быть несколько квадратными.

Музыка... Если честно, она не очень, можно было бы сделать и лучше, но, по крайней мере, не надоедает. Хотя... насчет музыки я погорячился. На заставке (не видео-ролик, а менюшка start/Load/..) поют жутко красивую песню. В общем, музыка в игре тоже выше среднего.

Вывод: очень приятная игра. Конечно, это не такой монстр, как Final Fantasy или, скажем, Lunar, но у нее есть свой круг поклонников, к коим с радостью отношу и себя.

Константин Говорун
k_govorun@mail.ru
D&K Videogames (http://dnk.itgo.com)





PlayStation News

Nintendo Spaceworld

Главная новость — то, что Nintendo наконец продемонстрировала свою новую 128-битную консоль. Рабочее название "Dolphin", как и ожидалось, изменено на новое. Теперь приставку зовут GameCube. Все последние новости, фотографии приставки и ее внутренностей можно прочитать на cube.ign.com.

22.08.2000

Эмуляция SNES на DreamCast

Загрузочный диск от Utopia позволит не только запускать пиратские игры. Благодаря нему станет возможным написание всяческих левых программ для DC. Недавно авторы популярного эмулятора snes9x начали работу над портированием его на DC. Подобный опыт у них есть — существуют версии snes9x почти для всех операционных систем.

Игры для PS2 на осенней TGS

Race Games (Idea Factory)
Wild Wild Racing (Imagineer)
Aquaqua (Imagineer)
True Lover Story (Enterbrain)
Onimusha (Capcom)
Slipheed (Capcom)
Rockman X5 (Capcom)
BeatMania DX (Konami)
Guitar Freaks 3 & DrumMania 2 (Konami)
Silent Scope (Konami)
Jikkyou G1 Stable (Konami)
Zone of Enders (Konami)
Goemon (Konami)
Shadow of Memories (Konami)
Ring of Red (Konami)
Keyboard Mania (Konami)
Olympics 2000 (Konami)
Jikkyou Powerful Pro Baseball (Konami)
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Shanghai (Sunsoft)
Sound Circle (Sunsoft)
Online Station 56K Modem (Sunsoft)
Sunrise Hero R (Sunrise Interactive)
G-Savior (Sunrise Interactive)
Yousuke's Ide Mahjong Family 2 (Seta)
Super Puzzle Bobble (Taito)
UniSon (Tecmo)

Открыт официальный сайт Phantasy Star Online

Вот его адрес:http://www.sonicteam.com/pso/index2.html

Пока что вся информация есть только на японском, но скриншоты и видео посмотреть стоит.

21.08.2000

Игры для... цифровых камер

К сотовым телефонам и телевизорам теперь присоединились цифровые камеры. Для камер, работающих под управлением операционной системы Digita OE, выпущен набор средств для разработки игр. Что будет следующим? Кофеварки со встроенным дримкастом?

Релиз Onimusha (PS2) отложен

Onimusha от Capcom — один из самых дорогих проектов для PS2 и одновременно один из самых ожидаемых геймерами. Теперь его релиз отложен по крайней мере до первого квартала 2001 года.

Количество игр для DreamCast

На данный момент библиотека насчитывает около 80 игр, к концу года их будет уже около 200. Таким образом, за оставшиеся четыре месяца их число удвоится(!).

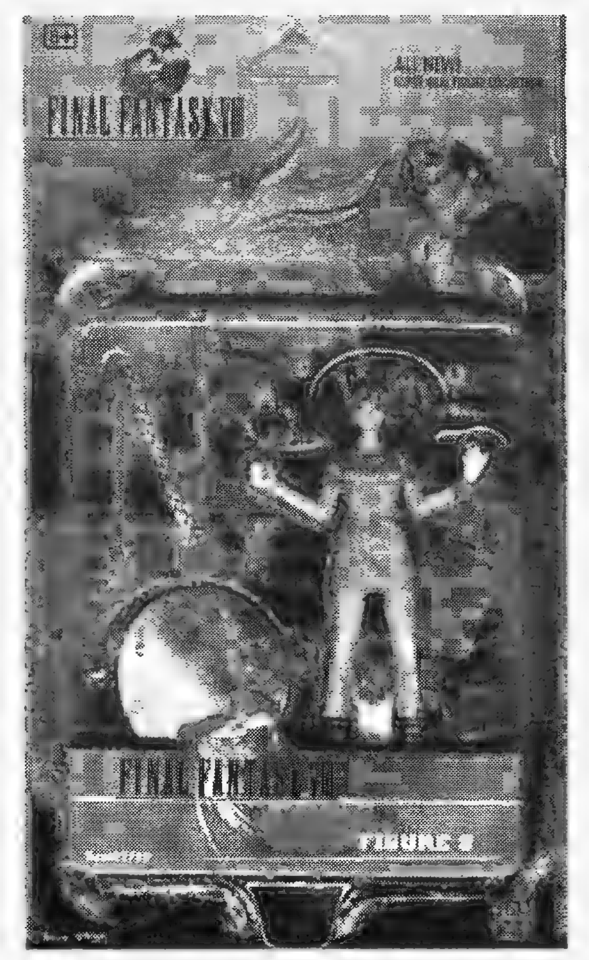
Нехватка PS2

Изначально Sony обещала, что к релизу PS2 в США будет готов миллион консолей. Затем Sony пришлось отложить релиз PS2 в Европе и сосредоточиться на производстве приставок для США. Но теперь крупные магазины, например, Electronics Boutique, сообщают о том, что скорее всего в США завезут только 700000 приставок и их на всех желающих не хватит. Хотя... возможно, это просто рекламный трюк.

По материалам D&K Videogames.

PlayStation
Во что играют в Испании, или На отдыхе

Карта мира, как известно, бывает политическая, физическая... а еще бывает карта мира с точки зрения приставочного геймера. Мир состоит из трех больших регионов (Япония, США, Европа) и периферии, куда относится и Россия, и Беларусь... Испания в отличие от нашей родины — вполне приличная европейская страна. Поэтому там нет проблемы вроде "завезут игру или не завезут, а если завезут, то будут ли продавать английскую версию", хотя им приходится ждать официального релиза игр в Европе, что на несколько месяцев позже, чем в США и соответственно... России. Такой вот парадокс. И совсем-совсем недавно я наблюдал этот парадокс в действии, в живую.



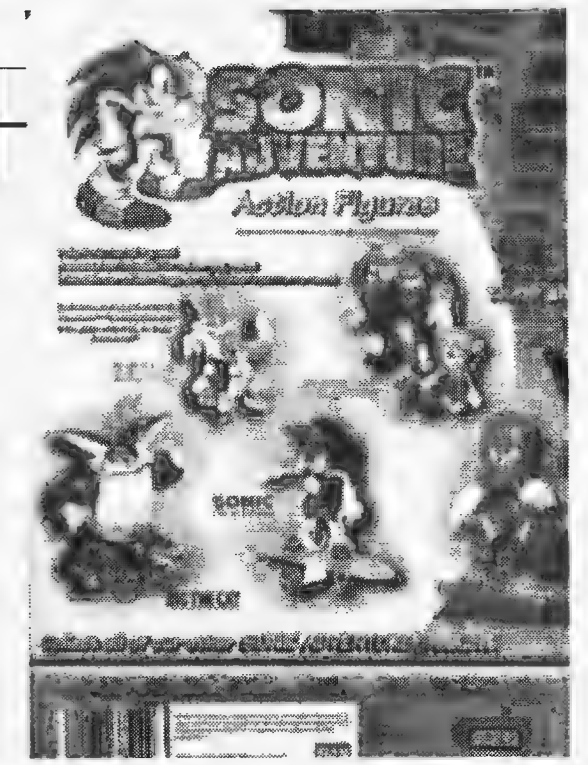
Видеоигры испанцы уважают. Если у нас есть только одна аркада (правда, очень навороченная), то там их действительно много (хотя и попроще). И на курорте, и в обычном городе всегда есть место, где можно поиграть вволю, не тратя кучу времени на дорогу туда. Подборка игр несколько странная. В основном стоят машины Sega и Namco... но я не видел ни одного файтинга! Местные режутся в Sega Rally, Virtua Tennis, Time Crisis и Lost World. В одном месте для рекламы была сделана такая штука — у входа в комплекс, в глубине которого была в том числе и аркада, висит здоровенный монитор, на котором показывается одна из текущих игр. Удобно — можно просто смотреть на игру и никому не мешать:).

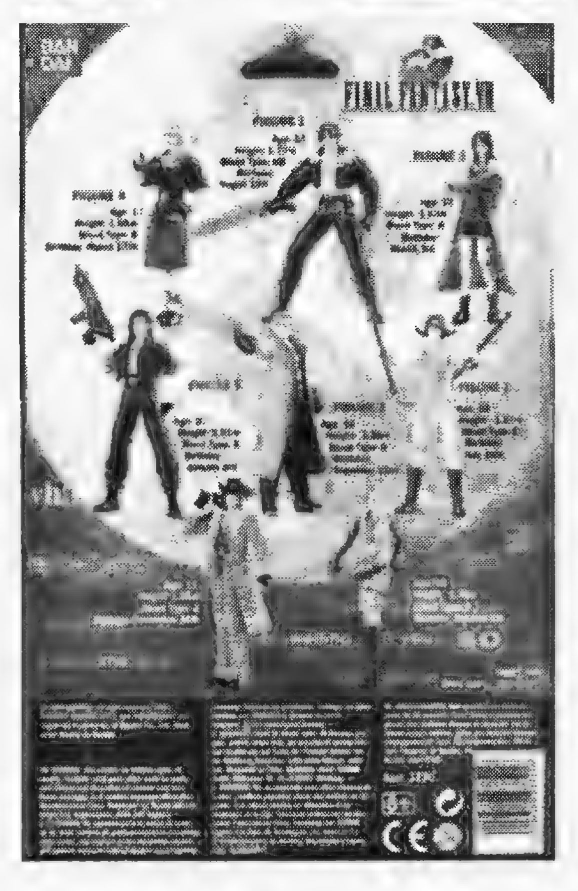
С аркадными автоматами вроде бы ясно. А вот писишных игр я вообще не увидел! Даже в самом крупном торговом центре их не было вообще. Хотя... чего там только не было:). Приставочные игры занимают там большой кусок площади, но вот игрушки на тему видеоигр занимают в два-три раза больше места! Всякие покемоны — это отдельный разговор. Но там есть и чисто игровые персонажи. Назову лишь несколько игр: Tomb Raider, Duke3D, Donkey Kong, Metal Gear Solid, Micro Machines, Turok... Я скептически все это рассматривал, пока не увидел полупустой стенд, на котором висели жалкие остатки былой роскоши. Остатками оказались два экземпляра фигурок на тему Final Fantasy VIII. Тут мое сердце не выдержало и я прикупил одну из них. К сожалению, самых главных героев FF8 не осталось даже на складе. А в другом магазине я обнаружил Tails из Sonic Adventure. Самого соника и еще четверых героев также не осталось:(.

А теперь перейдем к главному — то есть к приставочным играм. Конечно, Dendy '2000 (который я увидел вчера в нашем ларьке) там не продаются. Примерно 1/6 места занимает N64, на котором беспрерывно крутят покемона. Половина — у Playstation, треть — у DreamCast. Кстати, при мне для DC привезли тележку (размером с джип) с играми. Вокруг собственно стендов с играми стоит что-то вроде аркадных автоматов, точнее мониторов а-ля аркадный автомат. Рядом с ними под стеклом лежит DreamCast. Любой может подойти, взять джойстик и нахаляву играть до посинения. Таких агрегатов имеется штук десять, пространство между ними увешано рекламами на тему "DreamCast — rulezz". Да, кстати. Именно тогда я и увидел живьем саму приставку:):):). И даже немного поиграл. По телевидению, может быть, и не крутят рекламы игр, но меня позабавили футболисты в майках DreamCast, бегающие по полю, на котором есть реклама PlayStation;). Майку с надписью Sega, кстати, тоже можно купить, но я не нашел подходящую.

Что касается покемона и прочего... Кроме видеоигр меня интересовало также аниме. Оно там есть, хотя количественно и уступает диснею. Цена — около 20 баксов за кассету. Проблема только в том, что в испанском я ни в зуб ногой:(. Да и подборка какая-то странная. 90% — это Pokemon и Dragon Ball. Ладно, с видео все ясно. Наверное, испанцы меньше понимают в японцах, чем русские, и не любят аниме. Но популярность покемона просто невероятна! На курортах, вместо местных сувениров, продают сувениры на тему покемон! На половине детских футболок нарисованы герои этого мультфильма. Любой товар имеет разновидность, сделанную в стиле покемона. Я уж не говорю о мягких игрушках, наклейках, мячах и прочей фигне. На рынке собственно игрушек с ним еще как-то конкурирует Digimon (который мне, кстати, нравится больше), но в остальном полная монополия покемона. Наверное, мне никогда этого не понять.

Константин Говорун
k_govorun@mail.ru
D&K Videogames (http://dnk.itgo.com)





PlayStation
The Bouncer (Preview)

The Bouncer — одна из самых ожидаемых игр для PS2. Это первый продукт Square для новой приставки, своеобразная проба пера перед полным переходом на PS2.

Когда-то ожидалось, что Bouncer выйдет одновременно с релизом PS2 в Японии, потом он был отложен на лето/осень. Про игру было известно только то, что это будет Action/RPG. На E3 2000 Square продемонстрировала ролик: отрывки боев, диалогов и т.п. Качество графики приятно удивило зрителей, но количество непонятностей и слухов из-за этого только увеличилось. Говорили даже о том, что игра будет скорее похожа на Streets of Rage. Теперь Square начинает потихоньку выдавать информацию, в том числе и о сюжете. С него и начнем.

Ваш герой — bouncer (вышибала) в баре со скромным:) названием Fate (судьба). Девушка Dominique Cross, живой талисман бара, была похищена мегакорпорацией с другим скромным названием Mikado Group. Ваш долг — найти и спасти ее. И никаких принцесс-колдунов. Да, и главное — все действие игры будет происходить в течение только одной ночи (!)

Всего в баре есть трое вышибал:

Sion Barzahd. Два года назад от него ушла девушка, и с тех пор Sion замкнулся, закрылся от окружающего мира. Однажды он нашел (и спас?) Dominique, привел в бар (и напоил горячим чаем?). С тех пор его каменное сердце стало постепенно приходить в норму. Sion очень любит серебро — и в одежде, и в оружии.

Volt Krueger. Самый старший из вышибал, но зато самый молчаливый. А молчать ему действительно полезно, ведь он больше других знает о корпорации Mikado. Знание — сила, и оно понадобится во время поисков Dominique. Volt очень любит всякие острые, шипастые штучки, так что... здороваться с ним за руку опасно — зацепитесь за что-нибудь:).

Koh Leifoh. Вечно веселый и жизнерадостный, полная противоположность своим коллегам. Любит почесать языком. Еще он любит подраться, что вам очень-очень пригодится.

Dominique Cross. После того, как ее спас Sion, Dominique стала своего рода талисманом бара. В свои 15 лет она выглядит невинным ангелочком, но это лишь иллюзия. Что-то она скрывает, да и корпорация охотится за ней не просто так.





Как вам герои? Собственно вышибалы сделаны неплохо, но как-то неестественно.

Такое ощущение, что собраны в кучу черты героев других игр Square, а потом эту кучу разделили на три кучки и дали имена. А вот за Dominique дизайнеров стоит похвалить. Она необычна, она загадочна, она красива, наконец! А если учесть графические возможности PS2, то квадратные полигоны не испортят впечатление от видеовставок.

Жанр: Action/RPG

Разработчик: Square/DreamFactory

Издатель: Square

Что касается системы боя, то с этим до сих пор ясности нет. Судя по видео, элементы Action в игре — это файтинг! Square называет это "Seamless Action Battle system". Причем переход к собственно файтингу не будет требовать дополнительных загрузок, что очень важно — ведь экономится куча вашего времени. Графика боев, естественно, потрясающая, то есть PS2 используется по назначению, а не как быстрый PSx с увеличенным разрешением.

Если говорить о сроках выхода, то в Японии игра выйдет в конце года или чуть позже на DVD.

Вполне возможно, что одновременно выйдет и англоязычная версия. Более того, в таком случае оба варианта уместятся на одном DVD, и можно будет переключаться между ними! Так что остается ждать релиза PS2 в США и следить за новостями...

Константин Говорун
k_govorun@mail.ru
D&K Videogames
(http://dnk.itgo.com)

Need For Speed V: Porshe Unleashed

Разработчик/издатель: Electronic Arts

Системные требования: процессор: Pentium 200, память: 32 Mb, видео:SVGA 2 Мб, рекомендуется 3D ускоритель.

Вы помните добрый 1996 год, ноябрь месяц, 1 число? Это был день, когда мир с головой погрузился в свои "четверки" и редкие пентиумы. Это был день, когда толпы людей выбирали в магазинах красочную коробочку с таинственной надписью The Need For Speed.

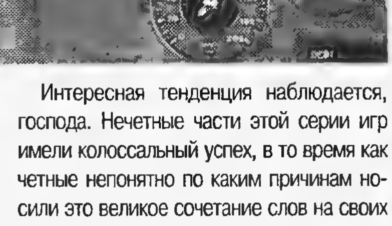
Продукт представлял собой классический образец Игры — красивой, с сумасшедшей играбельностью, хорошей физикой и небесно-прекрасными автомобилями. Трассы были образцом совершенства. Они НЕ были кольцевыми, были почти настоящими. По дорогам колесили универсалы, казалось, что в них едет семья на пикник в горах. Словом, хорошее было время...

Через полтора года, уже в 1998, появляется продолжение старых гонок, но в совершенно новой обертке. Аркадные гонки и кольцевые трассы мало кому нравились. Единственное, на что следовало обратить внимание — это машины. А через 2 года после выхода первой "Жажды" все изменилось, появилась магическая железка с тремя буквами и одной цифрой на "фюзеляже" — 3dfx. Игры стали совершенно безвкусными, как вчерашний чай. Пресный сюжет и неплохая графика, но было это только для тех, кто обладал агрегатом от 3Dfx. Страшное время для бедного российского геймера. К счастью, за черной полосой всегда следует полоска белая, и мир очнулся от красочного бессмысленного сна, навеянного небольшой компанией, производящей компьютерное железо. Осенью 98-го в мировые игровые чарты попадает игрушка, имя которой было Need For Speed III: Hot Pursuit. Визг покрышек и вой полицейских сирен начинают литься из колонок очень многих компьютеров в мире. Мир начинает рисовать новые автомобили: некоторые серверы в интернете содержали несколько сотен моделей. Честь и хвала Electronic Arts, умудрившейся вставить в



игру возможность введения новых машин. Этот фактор способствовал бешенному успеху третьей части. Многие даже рисовали свои собственные машины, оттягиваясь потом по полной программе на трассах Need for Speed III. Но главное было не в этом, народ радовался возвращению первого Need for Speed, пусть с ненавистными кольцевыми трассами, но с атмосферой "деда". Аркадность происходящего исчезла из игрового процесса, все авто были реальными, звук был настоящим, не было никаких разгонов до 200 км/ч за 4 секунды и резкого торможения до 50 км/ч за 2 секунды. Была возможность с ветерком оторваться от гадких ментов, оставив последних в дураках. Можно было даже почувствовать себя в шкуре стража порядка, оштрафовав незадачливого лихача, а при повторном нарушении и посадить того в кутузку. Хорошая была игра...





Новаторство не всегда бывает полезным, иногда оно даже вредит. Невольно вспоминаешь пословицу: лучшее — враг хорошего. Need for Speed: High Stakes образца лета 1999-го полностью подтвердил это. В четвертой части разработчики пошли совершенно новым путем. Впервые была введена система повреждений, были добавлены новые режимы игры, изменен стиль трасс. Но успеха третьей части достигнуто не было. Режим карьеры был достаточно заманчивым, но отсутствие возможности сохранения иногда приводило к тому, что человек стирал эту игру напрочь со своего винчестера. Раздражало, что после 2-х месяцев игры, купив Очень Хорошую Машину и, с непривычки, помяв крыло, повредив двигатель и подвеску, не было денег на ремонт, а с плохим состоянием авто практически не было шанса успешно пройти трассу. Был еще вариант постоянно оставаться в аутсайдерах и, медленно агонизируя, неуклонно приближаться к жалкому финалу, когда не оставалось "тугриков", чтобы мало-мальски подлатать колымагу и заплатить за возможность участвовать в заезде. После фотографических кокпитов "горячего" Need for Speed III нас ожидали уродливые полигонные панели приборов. Сидя в Lamborgini Diablo из третьей части, было ощущение, что ты — чертовски везучий парень и колесишь по дорогам. В четвертой части это чувство пропадало, хотелось отключиться от реальности, но возможности не было. Финальным гвоздем в крышку "гроба" Need for Speed:HS была крайне неудачная модель повреждений: легкого касания о стенку хватало, чтобы лишиться фар, а если заезд происходил в ночное время суток, то это было равносильно смерти, так как шанс "ушатать" любимый авто был уже значительно выше. Режим игры за полицейского был немного расширен: по дороге колесило сразу несколько патрульных машин, в любой момент можно было пересесть в другой "бобик" и попытаться заново перехватить сбежавшего нарушителя. Трассы в игре так и остались кольцевыми, но можно даже сказать, стали красивыми. Физическая модель управления машиной была отлично отработана. Автомобили, по характеристикам приблизительно одинаковые, тем не менее управлялись по-разному.

Интересная тенденция наблюдается, господа. Нечетные части этой серии игр имели колоссальный успех, в то время как четные непонятно по каким причинам носили это великое сочетание слов на своих коробках.

Весной 2000 года на рынке игровой индустрии появляется новое творение Electronis Arts, называемое Need for speed: Porsche Unleashed. Каким окажется этот "фрукт", мы и постараемся объективно рассмотреть.

Итак, перед нами коробочка с от души начищенным авто на обложке. В красочный бокс помимо игры входит и внушительный томик литературы, посвященный шедеврам автомобилестроения фирмы Porsche. Сама фирма была образована в далеком 1948 году. С тех пор много воды утекло, но одно осталось неизменным — качество автомобилей этой выдающейся немецкой фирмы. В игре на наш суровый выбор представлено порядка сотни различнейших машин, которые были выпущены в промежуток времени, начиная с послевоенного 48-го и заканчивая настоящим двухтысячным годом. Список более чем серьезный, и машины тут недетские. В этой части ребята из Electronic Arts сказали твердое "нет" всяким Ferrari, Mercedes, так что пора кататься на классике, господа.

Инсталляция по сегодняшним меркам нареканий не вызывает, думаю, игрок с радостью отвалит под нее каких-то 250 мегабайт. Радует, что разработчики не пошли по модному пути сбрасывания всех файлов с CD на жесткий диск и потом наглого требования оного, для удовлетворения только им известных потребностей. Игрушка не глючит, работает как по маслу. Вообще-то довольно странно отмечать факт, который должен идти сам по себе за плюс, но, увы, таково время. На мелкие недоработки в последнее время не принято сразу обращать внимание. После этих нехитрых процедур игрока, наконец, впустят на игровой экран и сразу же поставят перед дилеммой: что делать и куда идти. Растеряться тут можно запросто, так как одновременно предлагают и посмотреть историю этого производителя автомобилей, зазывают почувствовать себя в шкуре испытателя нового автомобиля или же предлагают сразу пройти турнир. Игрока вежливо просят создать свой profile, где необходимо будет определить себе имя, пол, выбрать наиболее понравившуюся рожицу лихача, которая будет отождествлять вас во вселенной Need for Speed:PU. На начальном этапе игры представлены лишь базовые модели автомобилей для различных классов машин. Само собой разумеется, по мере прикладывания некоторых усилий, станут доступны более новые марки и трассы. Разнообразие трасс, понятное дело, на первом этапе не наблюдается. На выбор представлены только 4 трассы, а всего в игре их порядка 15. С первых же минут начинает чувствоваться ответственность разработчиков, с которой они подошли к созданию этой игры. Автомобиль можно буквально разобрать по частям, выбрать любую деталь из обширного списка запасных частей. Поначалу очень легко запутаться в этом раю даже для механика, но потом все становится на свои места, и больше путаницы между запчастями не возникает. Интерфейс имеет приятный красно-желтый вид, он в меру удобен и красив. За него ставим Electronic Arts оценку отлично. Качество моделей автомобилей видно еще при выборе запчастей. Краска на машинах всегда имеет матовый оттенок, что в свете софитов выглядим магически чарующим. К сожалению, из игры исчезла возможность полюбоваться реальным интерфейсом. Отныне только полигонный вариант салона. Жаль, крутящаяся камера в третьем Need for Speed была хороша, особенно, когда подкреплялась кучей слайдов. Все средства передвижения, доступные вам, были разбиты на несколько секций (это Classic, Golden, Modern Area), сами машины также имеют внутреннюю градацию, в зависимости от объема и мощности двигателя. Как уже было сказано, в игре представлены



все легковые автомобили фирмы Porsche, от древнего выпуска 50-го и суперсовременные модели 2000-го года. Особой разницы между моделями, скажем 56-го и 57-го года, в дизайне не было отмечено, хотя реально модели сильно отличаются. Из-за виртуального кокпита, на приборной доске также мало изменений. Разумеется, модели с разницей выпуска в 5-10 лет уже имеют существенные отличия. Но все равно приятно прокатиться на всех машинах. Естественно, была добавлена возможность покраски корпуса авто и внутренней части в соответствии с вашими пристрастиями, хотя полностью нарисовать кисточкой свое имя на дверце не получится.

И вот после стольких мучительных минут игрок собирается нажать кнопку Race — не тут-то было. Почему-то эта немаловажная штуковина приняла вид синей надписи и перестала напоминать клавишу в принципе, а на черном фоне ее непросто разглядеть. Мелкий промах, не больше. Итак, новая игра. Какой графический мир откроется перед глазами, будет ли он притягивать неописуемой красотой заснеженных вершин Альп или примет вид жалкого творения программистов, выродивших его во время обеденного перерыва? Должен отметить, что тут сразу становится ясно то, что программисты из Electronic Arts не зря едят свой хлеб с маргарином. Все выглядит просто великолепно. Модели легковушек состоят из множества полигонов. Их бока лоснятся под солнцем, солнечные блики перекатываются по панели приборов, колеса состоят из большого числа полигонов и выглядят как настоящие, в игре не было замечено ни одно кадра, где бы они были шестиугольными.

По сравнению с четвертой частью, виртуальный кокпит машины, стал еще более красивым. Были добавлены полигоны и новые детали. Сама доска приборов стала выглядеть более естественно. Если раньше по циферблатам бегали только 2 стрелки спидометра и тахометра, то в новой части было замечено присутствие "оживших" указателей давления масла, расхода горючего. Самое интересное нововведение было замечено как раз в этой части автомобиля: на приборной доске появились руки, состоящие из небольшой кучки полигончиков. В принципе, из-за этого играть стало гораздо приятнее, но если бы кокпит оставался фотографическим, то выглядело бы все уродливо. Очень качественно выполнены "задники" в игре. Большинство из них фотографического качества. Согласитесь, приятно ехать в снежную пургу, видя через лобовое стекло заснеженные вершины. В игре абсолютно не чувствуется графической скованности, можно ехать куда только заблагорассудится. Окружающие объекты в игре перестали выглядеть как ширма. Раньше бывало порой довольно обидно проезжать по дороге, вокруг которой был ужасно нарисованный лес.

Физическая модель претерпела значительные изменения по сравнению с другими частями. Возможно, тут свою роль иг[illegible]рали инженеры из Porsche, которые [illegible] материально заинтересованы, чтобы престиж этого производителя шикарнейших машин не пострадал. Если какое-то время покататься на "драндулете" 50-го года и затем пересесть на другой, образца 51-го, — разница будет очень хорошо ощущаться. На поворотах придется сбрасывать до земной скорости, иначе есть очень хороший шанс повредить свой дорогой и красивый. Хотя иногда можно наблюдать странную картину. Porsche Boxter S (2000) несется на бешеной скорости и врезается в мусоровоз, в результате чего один отлетает в одну сторону, другой — в другую. Получается, что они одинакового веса, но сильно сомневаюсь, чтобы грузовик с от-



ходами человеческой деятельности будет весить столько же, сколько и этот автомобиль. Хотя это случается крайне редко и исключительно с этими представителями семейства внутрисгораемых. Довольно интересно наблюдать поворот на малой скорости из салона — создается впечатление, что разворачивается сама камера, а не целый автомобиль, кстати, ощущение правдоподобно. Это единственные недочеты по графике и физике, замеченные в игре.

Переходя к вопросу о качестве трасс в игре, хочется отметить, что разработчики на этот раз выбрали золотую середину, в игре присутствует оба вида трасс. Всего их в игре 15, из них — 5 кольцевых. Само по себе, ход этот хитрый: разработчики убивают сразу некоторое количество гневных фидбэков от своих игроков по этому поводу. Фактически все треки, за исключением кольцевых, не имеют аналогов с подобным пейзажем. Это означает, что нам не придется любоваться повторно на окружающий мир, как это было в Need for Speed III. Из нововведений было отмечено отсутствие опции настройки погодных условий — они уже заложены в трассу, так что при проезде через перевал в Альпах, вы всегда будете попадать в снегопад, а поездка по солнечной Нормандии всегда принесет заряд бодрости и хорошего настроения. Еще одной приятной неожиданностью стал факт, состоящий в том, что все треки содержат несколько вариантов проезда, и иногда можно здорово сократить себе путь. Некоторые дороги содержат всего 2-3 альтернативных проезда, а другие до 5-6. Например, трасса Autoban, вся состоит из развилок и переходов, поэтому даже искусному лихачу со стажем постоянно придется выбирать оптимальный вариант и следить за соперником, пресекая его попытки выбраться на лучший вариант проезда. Не всегда ровный участок бывает самым коротким. Посему, иногда игрок, стартовавший первым, запросто может прикатить к финишу последним, даже если он и гнал на максимальной скорости. Особенно забавно бывает при игре с компьютером, который заведомо знает все развилки, и играть с ним в таких условиях, на высоком уровне сложности, очень тяжело. Помимо самого главного оппонента вам будут постоянно мешать другие машины, движущиеся по дороге. Стандартно имеется возможность регулирования плотности потока встречных и попутных авто, но особой разницы замечено не было, так как треки перестали быть кольцевыми, а это означает, что повторно один и тот же автомобиль встретиться не может, по этому особой толкучки не наблюдается.

Естественно, игра была бы довольно скучной и сухой без музыкального сопровождения, которое требует отдельного рассмотрения. В игре порядка 14-ти различных мелодий, некоторые из них нагоняют тоску, некоторые — довольно хорошие. А вот качество звука не может не радовать, над этой частью трудились, видно, талантливые люди, так как звуковое оформление для каждой машины уникально. Нет повторяющихся ритмов. Вы всегда сможете отличить работу двигателя Porsche 911 Turbo от Porsche GT2. Конечно, при наличии мощной звуковой карты и хороших колонок, можно ощутить всю полноту оформления и буквально "прочувствовать" каждый автомобиль.

Подходя к такому немаловажному вопросу, как уровень геймплея в игре, хочется изначально отметить высокий профессионализм разработчиков, за плечами которых 5 лет работы в сфере автомобильных гонок. Играть фантастически приятно, нашему выбору предоставили 3 вида игровых режима: Single game, Factory Driver, Porsche Evolution. С первым режимом все более или менее понятно, вашему вниманию предоставлены трассы и авто, на которых можно покататься, но вот два остальных заслуживают отдельного внимания. В режиме игры Factory Driver вы будете в роли Porsche Test Driver'a, станете одним из тех счастливчиков, которые первыми пробуют каждый новый продукт гиганта автомобилестроения. Они снимают самые сливки удовольствия: какой бы покупатель ни был крутой, на каком бы этапе производства он ни купил автомобиль, он всегда будет ВТОРЫМ человеком, опробовавшим машину, а ПЕРВЫМ всегда будете ВЫ. Чертовски приятный режим! Основная задача — ловко маневрировать между конусами на дорогах, выполнять различные кульбиты, связанные с тестированием новой машины: разворот на 360 градусов, проезд трассы за определенное время. Режим Porsche Evolution очень похож на Carrier режим четвертой Need for Speed. Вы должны покупать автомобили, выигрывать забеги, постепенно приближаясь к заветной покупке самой последней и престижной модели.

Управление в игре сделано на совесть, но настоятельно рекомендуется использовать джойстик, а еще лучше руль с педалями, проблем с управлением машины у вас тогда вообще возникать не будет.

Итак, на игровом небосклоне появился новый сверхгигант, имя которому Need For Speed: Porsche Unleashed. На этот раз пирог из духовки Electronic Arts не пригорел. Талантливый повар вовремя успел вытащить его и поставить на стол игровой аудитории. Новый продукт компании — это почти эталон совершенства в сфере компьютерных гонок, за него мы ставим крепкую пятерку разработчикам. Пятая часть собрала в себе все самое лучшее, что было в предыдущих частях: элегантность машин, отличные трассы, ураганный игровой процесс и великолепное графическое исполнение. Главное — не останавливаться на достигнутом...

Андрей Колбасин



Doom 3: Ад Раскрепощенный (анонс)

Вступление

"Ты либо мясо, либо зверь".
Клайв Баркер, "Кабал".

Есть игры. А есть Игры. Первые суть проходящие проекты, выпускающиеся любыми компаниями, имеющими мало-мальское отношение к бизнесу электронных развлечений. Зато вторые... Игры с большой буквы встречаются крайне редко. Раздел между хитом и серостью проводится по долголетию. Прямо как у людей: невезучий и слабый умирает, удачливый и сильный выживает; как правило, за счет поглощения слабого. Так и с играми.

В самом деле, ну сколько живет среднестатистическая "игрушка"? Где-то полгода, максимум — год. За это время ее проходят вдоль и поперек, потом наискось и по диагонали, следом наступает стадия выявления хитростей и недокументированных возможностей, подобно изюму в булку напиханными разработчиками в проект. А дальше?

Дальше — смерть. Это общее правило. Нет, игра, конечно, осядет на руках кучки ценителей жанра, но не более того. Для всей же остальной игровой тусовки "вынос тела" уже состоялся, игроки устремляют взор в сторону контор маститых и не очень разработчиков, ошибочно полагая, что те смогут порадовать их чем-то эдаким. Так она и идет, развиваясь по спирали, история игровой индустрии, постоянно повторяясь, но редко изменяясь.

Крайне редко, подобно грому средь ясного неба, случается хит: рождается Игра. Сильная игра, игра долгожитель, подкрепленная мощной маркетинговой политикой, еще до официальной премьеры начинает резать слабаков — конкурентов, оттягивая у них игроков.

Если у программистов оказались не кривые руки, если менеджеры правильно рассчитали направленность игры и дату релиза, если... Слишком много сакраментального "если". Сложно анализировать причины, обычно судят по результату, и тогда с улыбкой на изможденном лице геймеры констатируют рождение новой звезды на игровом небосклоне. Рождение Игры.

Новые звезды в голубом поднебесье восходят редко, а Великие игры, способные выдержать испытание временем — еще реже. Их можно перечесть буквально по пальцам, причем с лихвой хватит одной руки: легендарный DooM, непревзойденный MYST и еще парочка продуктов, увенчавшихся успехом, но вот присвоить им статус Игры — дело вкуса.

Игровую общественность начинает будоражить, когда тот или иной разработчик, а лучше — оригинальный, пытаются повторить былой успех и сделать римейк или же продолжение хита; хита, состарившегося, но не умершего, по-прежнему достаточно сильного, чтобы удерживать возле себя не только ветеранов, но и притягивать младое племя.

Не знаю, как насчет MYST-а, но вот DooM идеально подходит на роль Великой Игры. Именно о грядущем продолжении сего шедевра и пойдет речь.

Первые всходы

"Даже огромное путешествие начинается с маленького шага".
Х.Колумб, Марко Поло — на одну тему, но в разные времена.

Все началось сравнительно недавно, точнее 1 июня 2000 года. Именно тогда Джон Кармак, знаменитая личность из не менее знаменитой команды id Software, обновил свой план, очевидно, забыв про то, что файл носит статус публичного и может быть без особых сложностей прочитан через сеть. Кто-то прочитал, удивился, рассказал другу — и пошло-поехало. Не прошло и пары часов, а новость уже облетела всю сеть.

Цитируя Кармака, можно сказать, что причиной к возрождению хита стала прошедшая на ура премьера Wolfenstein на прошлой выставке E3.

Игроделы из ID задумались над причиной подобного ажиотажа и решили, что новый DooM при любом раскладе обречен на успех: еще бы, даже новички, люди пришедшие в компьютерный мир только что, знают, что такое DOOM, не говоря уже о геймерах старой закалки. В любом случае, решили в ID, не пропадет наш скорбный труд, и, не откладывая перспективную задумку в долгий ящик, приступили к работе над дизайном.

Что интересно, разработчики говорят так: "We are working on a new DOOM game", не уточняя при этом, над какой ИМЕННО игрой они столь усердно работают. Как только люди из ID не склоняли рождающуюся игру: "the next incarnation of DOOM," "a new DOOM game" и прочее, прочее... тем не менее, пока рабочим названием проекта, так сказать, сводным, остается точное и меткое определение: Doom 3. Наверно, потому, что таковой ярлык олицетворяет то, чего ждут все.

С другой стороны, вполне возможно, что проект будет называться doom2000, недавно стало известно, что ID зарегистрировала домен с названием doom2000.com. Честно говоря, странно, особенно с учетом того, что игра вряд ли выйдет раньше 2002 года, и, разумеется, выйдет она под другим названием.

В настоящий момент проект находится в ранней стадии разработки, разработкой занимаются следующие лица, многие из которых Вам наверняка знакомы по анонсам, пресс-релизам и прочей медии.

Программисты: Джон Кармак, Джим Доуз, Жан-Поль ван Веррен, Роберт Дуффи.

Дизайнеры уровней: Поль Жакуз, Тим Уиллитс, Кристиан Антков (неужто русский? Нетипичная фамилия, однако:).

Художники: Адриан Кармак, Кевин Клауд, Кеннет Скот, Сенека Менард.

Прочее: Грэм Дивайн, Марли Страттон, Эрик Вебб, Тодд Холленсхед.

Эти люди — команда незримого корабля, несущегося сквозь безбрежное море людских страстей и грез вперед, в будущее. Очередное плавание началось. И началось оно с маленького шага, сделанного в далеком 1995 году. Или продолжилось?

Графика

"Мы идем к коммунизму семимильными шагами, а скотина за нами не поспевает". *Л.И.Брежнев.*

В свое время... да что там — до сих пор — движок Quake 3 считается одним из лучших, но рассматриваемый проект не будет его использовать.

Разработчики решили, что для новой игры — новый движок, и принялись за работу. Что интересно, первые строки кода игрового движителя для Doom 3 были написаны еще в далеком 1995 году; правда, тогда он предназначался для Quake, но в силу отсталости железа от устремлений дерзновенных программеров и решено было обождать до лучших времен. Мы идем к комму... нет, к релизу, но смысл тот же. И вот наконец эти самые "лучшие времена" настали.

Основными особенностями нового графического ядра, помимо стремящихся к бесконечности системных требований, стали 3D текстуры и полностью динамические световые эффекты, просчитываемые в реальном времени без заранее заданных параметров или функций. Касательно других "красивостей" Кармак говорит так: "одной из основных функций нашей передовой технологии является возможность делать все, что заблагорассудится с bump-mapping and dot products", — дословная цитата.

Отдельным приятным моментом станет звук. Заметьте, на наших глазах рождается интересный прецедент — в процессе изготовления Doom 3 специально выделили отдельного программиста для написания звукового кода игры, чего раньше не происходило никогда.

Звук записывался по остаточному принципу, и, на удивление, получалось очень и очень неплохо.

Теперь же проявляется больше серьезности к звуковому антуражу, пишется отдельная поддержка двух стандартных технологий 3D звука — EAX от Creative Labs и A3D от Aureal.

Разработчики сумели отойти от соблазна копировать самих себя, практически все компоненты проекта пишутся с нуля кроме разве что поддержки коллективной игры по сети — здесь не нужно изобретать велосипед, достаточно его заапгрейтить до уровня мотоцикла, то есть в очередной раз оптимизировать сетевой код при неизменности привычной архитектуры клиент-сервер.

С учетом того, что игра планируется к выпуску в 2002 году разработчики оглашают правило: в игру надо играть на такой же конфигурации, на которой и для которой ее разрабатывают. Для чего, спрашивается?

А для того, чтобы средний геймер обходился без дополнительного железа, без дополнительных затрат. Поняли, в чем подвох?

На сегодняшний день требования к железу способны вогнать в легкую оторопь, да в ней и оставить — еще бы, "700 Mhz system with 128 megabytes of RAM and a "high-end" video card (assumably GeForce-level or higher)", — опять слова пресловутого Кармака.

С другой стороны, не такой уж это и подвох — игру планируют выпустить году так в 2002, и вполне возможно, что такая конфигурация к тому времени станет средней. Релиз состоится в трех версиях — Windows, Linux, и Mac.

Играбельность или ее отсутствие

"Частные корпорации охраняют свои секреты не в пример лучше, чем военные или даже террористы." *Снейк. Solid Snake.*

Опять, если обратиться к цитатам: "over-the-top, story-based single-player experience." Это сказал не Кармак, а Адриан, не суть важно, главное — это официальная позиция разработчиков. Да, смело, да, амбициозно, но удастся ли? ID славится и тем, что выпускает игры хоть и редко, но метко.

К примеру, та же Square выпускает за квартал столько, сколько ID за все время своего существования. Ничего удивительного в этом нет: просто одни берут качеством, другие валят количеством — получится ли у ID создать нормальное качество в этот раз?

Касательно играбельности "Дума" можно сказать лишь одно: тайна за семью печатями.

Никто точно еще не знает, что же это такое, кроме того, что сингл, боевик, давящая атмосфера. ID, разумеется, информацией не делится — конечно, коммерческая тайна такой величины! Если сейчас конкуренты в лице, скажем, 3D realms прознают хоть что-то мало-мальски важное — пиши пропало.

Нет, провала может и не быть, но общее впечатление будет испорчено окончательно и бесповоротно.

Заключение

Вам, дорогой читатель, может показаться, что мало.

Действительно, маловато будет, но увы, это и вся информация о грядущем проекте на сей час. Не стоит забывать, игра еще находится в стадии концептуального планирования, пускай некоторые компоненты игры готовы больше чем на половину — игровой движитель (около 50-60% сделано), сетевой код (более 70%) и кое-что еще.

Скажем так: это еще не рождение, это только зачатие. Выпьем же за то, что бы положенные девять месяцев протекли за обещанные два года, чтобы ID успешно разрешилась от перспективного бремени, выпьем... за успех. Виват!

Вячеслав Оробинский

Ларри в выходном костюме. Love for Sail (прохождение)



Начинается все в полной темноте и, судя по всему, в комнате некоей Шамары ("некоей", это для тех, кто не играл в предыдущую серию игры). После непродолжительного диалога, вы, то есть Ларри оказываетесь... в наручниках, причем пристегнутыми к кровати...

Шамара забирает ваш бумажник и исчезает, оставив зажженную сигарету у вас во рту.

Свято помня о том, что "минздрав предупреждает" вы выплевываете сигарету, и кровать загорается.

Оп-па! Надо что-то делать...

Начиная с этого момента у вас появляется такая возможность.

Достаньте ногой до столика справа и возьмите Коробочку для вязания. Затем возьмите Щипчики со столика слева.

Теперь войдите в инвентарь (он же "карман"), щелкните на Коробочке, откройте ее и достаньте иглу. После этого, при помощи щипчиков, согните ее. Теперь вы можете использовать ее на замке наручников.

Использовали?

Отлично! Теперь думаем, чем же можно открыть заклинившую стеклянную дверь на балкон. Можно, конечно, попытаться это сделать стулом, но... как ни обидно, стул оказывается слабым помощником.

Давайте так: щелкаем на дверное стекло, выбираем "Другое" и печатаем "Разбить". Ларри выпрыгнет на балкон, где он найдет приглашение к путешествию на шикарном океанском суперлайнере. Но что это? Взрыв! В последний момент мы успеваем спрыгнуть с балкона прямо в руки доблестных пожарных. Вот только не совсем точно... Закончить полет нам предстоит на кактусе, что не слишком приятно. Ну да ладно. Круиз наверняка с лихвой окупит нам все страдания.

На корабле

Ларри прибывает на борт и встречает Капитана Твайю, от которой он получит по своему драгоценному... лицу буквально после первых двух слов. М-да, неудачное начало...

Идем к менеджеру и получаем у него гостевую карту. Можно позвонить ему по телефону раз 5-6 (выбираем "пошутить"), чтобы получить некоторое несколько очков.

Но что это? По громкой связи вас приглашают в комнату отдыха на собрание вновь прибывших.

Щелкаем правой кнопкой мыши где-нибудь на экране и выбираем "Карту". Затем выбираем красную зону в центре верхней палубы. Это и есть то, что нам нужно.

Как раз там Питер объявляет конкурсы Большого Мужского Состязания.

После того, как он закончит, оглянитесь вокруг и поищите кое-что в красную и белую полоску. Эта, похожая на банан, штука называется Dildo. В игре их всего 32 штуки, и они попадаются в самых неожиданных местах. Вообще, они не дают ничего, кроме морального удовлетворения. Просто щелкните по нем и выслушайте небольшую звуковую заставку.

После этого выйдите в дверь напротив, и вы окажетесь на верхней палубе. В правом нижнем углу вдруг замигает цифра 1. Это для тех, у кого по стечению положительных обстоятельств появился вдруг агрегат по имени CyberSniff 2000. Это такая штука, которая позволяет вам нюхать запахи. У нас, в отличие от врагов пролетариата, его нет, поэтому в дальнейшем по ходу игры мы обойдемся без этих империалистических штучек.

Кстати, где-то здесь есть еще один Dildo.

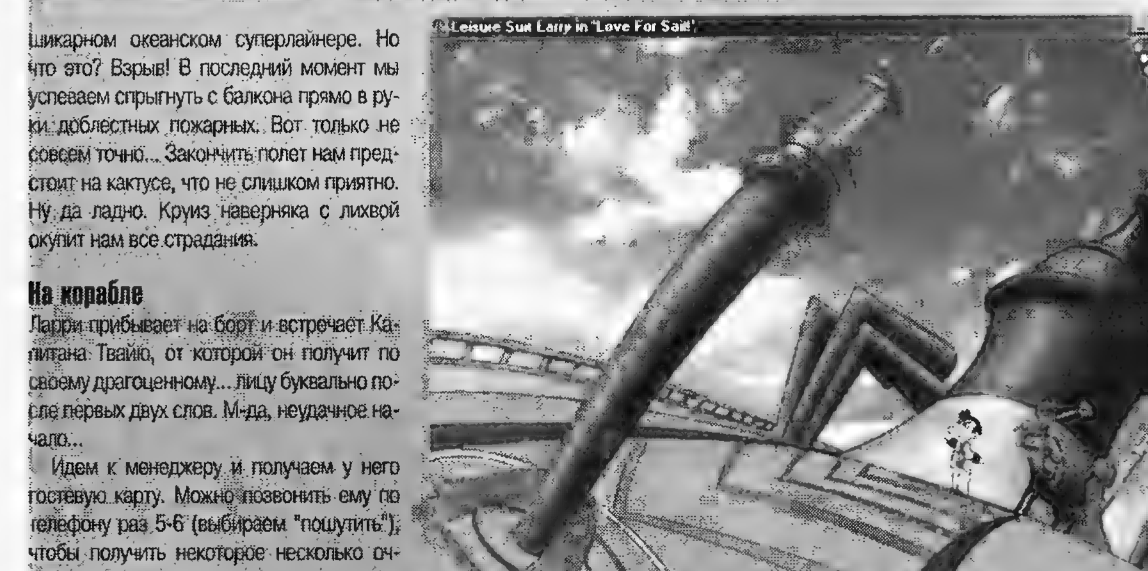
Нашли? Ну тогда переместите курсор влево до появления стрелки и щелкните кнопкой. Вы окажетесь на прогулочной палубе, где встретите Пегги.

Если ее нет, не смущайтесь и подождите немного,она наверняка появится. Пока вы ее ждете, щелкните на пожарном щите, выберите "Открыть" и возьмите пожарный рукав. Когда вы увидите Пегги (она одноногая, ее ни с кем не спутать), поговорите с ней. От нее вы узнаете много полезного, в частности, если смешать Силиконовую смазку и Дезодорант, можно получить неплохой взрыв. Теперь, если выбрать "Другое" и напечатать "капитан", вы получите далеко не лестную характеристику капитана. Также вы можете напечатать "стюард" и поговорить о нем.

Попрощайтесь и идите налево.

Здесь также есть Dildo. Далее я опущу описания, в каком месте найти их. Постарайтесь сами. Ищите их на любой картинке. Они могут появляться где угодно и прятаться в самых неожиданных местах. И помните, всего их — 32.

Посмотрите на деревце в форме овцы и сорвите с него плод кумквата (он там справа, внизу). Здесь же появляется другой персонаж, мужик с длинными воздушными шариками. Поговорите с ним несколько раз, и увидите разные штучки из тех же самых шариков. Вот только почему-то все эти штучки похожи одна на другую, а все вместе — на что-то очень знакомое. Теперь пора открыть инвентарь и посмотреть, что у нас есть. Давайте взглянем на Карточку участника соревнований. Это билет на конкурсы. Если вы их пройдете все, то пройдете игру и лично, очень близко познакомитесь с капитаном.



Начнем с конкурса "Суперлюбовник". Чтобы его выиграть, в точности следуйте нижеприведенным указаниям.

На карте корабля выберите "Библиотека". Выберите "Взять" на всех книгах, которые попадутся в ваше поле зрения. Идите вперед и направо. Здесь вы встретите Викторию, очень правильную и примерную библиотекаршу. Знайте, вы просто обязаны разбудить в ней зверя (в том самом смысле), иначе вы — не Ларри.

Поговорите с ней обо всем, потом выберите "Другое" и напечатайте... ну, например "ЭВМ". Она отвернется к компьютеру, и у вас появится возможность свистнуть клей на столе. Больше пока нам ничего не надо, и мы уходим.

Следующая точка нашего путешествия — Нудистский бассейн. Идем туда.

Вас остановит Дик, который предложит переодеться. Ну, что ж, уступаем грубой силе и переодеваемся в странного вида гольфик.

Прикрываясь полотенцем, идем дальше и видим голую женщину, которой попал в глаз лосьон для загара. Она отбирает у нас полотенце, и мы можем с ней поговорить. Ее зовут Дрю Бэрингмор. Ее одежда находится в чемодане, который, в свою очередь, закрыт в помещении, весьма далеком от бассейна. И еще мы узнаем, что "Гигантская эрекция" — это всего лишь коктейль, приготовление которого занимает очень много времени. И третье, что мы узнаем, это то, что книга, которая нам очень нужна, а именно "Эротические приключения Геракла", занята, и она просит зайти попозже.

Ну, мы все посмотрели, прощаемся с Дрю, и по пути читаем журнал, который лежит на столике возле перил.

Теперь можно посмотреть на свою каюту. Ищем ее на карте под названием "Комната 0" на борту корабля, короче говоря, иллюминатор.

Войдем туда, осмотримся и поспим на раскладушке (Кто бы мог подумать? У НИХ ЕСТЬ РАСКЛАДУШКИ!!!). Посмотрим на трубу под унитазом и возьмем оттуда банку с Дезодорантом. Рядом с туалетом мы видим рулончик прекрасной туалетной бумаги. Прихватим и его.

Возвращаемся в бассейн и снова просим книгу у Дрю. На этот раз она охотно нам ее отдает. Идем с ней в библиотеку. Говорим Виктории что-нибудь вроде того же "ЭВМ". Она отворачивается к компьютеру и мы делаем следующее:

1. Воруем книгу.
2. Входим в инвентарь.
3. Щелкаем на книге и выбираем "Снять суперобложку".
4. Щелкаем на обложке, выбираем "Использовать" и книгу, которую мы взяли у Дрю.
5. Щелкаем на стопке книг и кладем туда эротическую книгу в новой обложке.

Если Вы не успеваете сделать это за один раз, озадачьте Викторию чем-нибудь еще, чтобы она отвернулась.

Теперь идем туда, где проходят соревнования по искусству любви. Щелкнем по губам на ящике слева и вставляем туда свою карточку участника соревнований.

Следующие несколько секунд бедный Ларри пытается выиграть. Посочувствуйте ему, а потом нажмите зеленую кнопку справа. Вернитесь в каюту, поищите Dildo, а потом — в библиотеку. Вики уже готова. Намекните ей насчет погоды, и она вас... в общем, докажет вам свое умение любить.

После того, как мы вернулись в каюту и оделись, вернемся в библиотеку, поговорим с Вики о сексе и пригласим ее доказать свои возможности.. Идем в комнату любовного конкурса и используем нашу карточку участника соревнований. Любуемся на экстра-шоу (спрятанное, правда, за шторками)...

Итак, мы только что выиграли один конкурс.

Теперь стоит доказать, что вы — самый крутой модник на корабле.

Конкурс "Крутейший модник"

Идем туда, где проходят соответствующие соревнования. Щелкаем на штанах манекена и выбираем "Расстегнуть". Обнаруживаем сканер и принимаем участие в конкурсе с результатом... 2.;(

М-да, так не пойдет...

Ну что же, придется подделать результаты. Отправляемся в Танцевальный зал. Входим и разговариваем с дамой. Ее зовут Джемми Ли Коитус (ну и имечко). Она говорит, что Кевин Колн (ничего это имя вам не напоминает?) украл ее весеннюю линию и выдал за свою.

Выбираем "Другое" и печатаем "Выходной костюм", впрочем, можно просто "костюм". Мы можем теперь выиграть конкурс.

Однако, нам нужен полиэфир. Где его взять? Я вам скажу где. Выбираем на карте предбанник казино "Две шестерки". И что мы видим? Давид, сделанный целиком из игральных карт, и почти законченная Венера Милосская, сделанная из игральных кубиков. Щелкните на ноге Венеры и возьмите пару кубиков.

Ой, чего енто мы сделали?

Венера вдребезги развалилась! Вернемся в центральный холл и потом назад. Скульптор ушел, и мы поднимаемся на леса и берем отвертку из его ящика. Теперь идем в комнату для персонала. Она находится в казино, только спуститься надо

Секреты Leisure Suit Larry 7

Для тех, кто не в курсе, внутри самой игры о приключениях Ларри на корабле есть несколько приятных дополнений, активировав которые, можно слегка разнообразить процесс прохождения.

Если вы все сделаете правильно, в углу экрана замигает разноцветное яйцо.

Итак:

1. Перед тем, как заговорить с Дрю, сидящей в шезлонге возле бассейна, щелкните по прикрывающей ее прелести ветке и в "другое", затем наберите "толкнуть".

2. Библиотекарша. После ее чудесного превращения в беспечную красавицу, не заговаривайте сразу о погоде а, удерживая клавишу "CTRL", щелкните на левом мужике, что нарисован на экране компьютера.

3. Модельерша. Щелкните на Ларри и в "другое" введите "мечтать". Увидите небольшой мультик.

4. Семейка Джаггс. В библиотеке подоите чучело бобра, стоящее на полке, и когда войдете к ним в гримерную, девчонки окажутся там в чем мать родила.

5. Снова Дрю. После концерта с певичками надо ощупать микшерский пульт (выбрать "другое" и набрать "потрогать"). В результате вы получите ватные затычки для ушей.

Теперь, разговаривая с Дрю, вы не будете слышать ее гневных возражений на то, что вы слишком пристально ее разглядываете.

6. Аннетт. Вернитесь к ее комнате сразу после того, как Ларри наденет очередной костюм. Подойдите к третьей статуе слева и щелкните на молнии, затем в "другом" введите "расстегнуть", после чего позвоните в дверь.

7. Если два раза нажать "CTRL+P", то все, кроме персонажей, приобретет инвертированные цвета.

И, наконец, если во время игры в кости с Думи Мур нажать "Ctrl+C", можно увидеть ее фишки, что позволяет блефовать более уверенно.

Ларри в выходном костюме. Love for Sail (прохождение)

вниз. Проходим через лазерные лучи, щелкаем на двери и выбираем "Другое" и "Толкнуть". Мы внутри!

Возьмем на мойке Силиконовую смазку и провод от электрочайника над микроволновкой.

Потом проверим ящики на стене.

Не открываются. Теперь идем на мостик и поднимаемся по лестнице. Мы на мачте. Посмотрим на паруса, узнаем, что они сделаны из той самой, так необходимой нам, ткани. Теперь осталось только поднять паруса. Спускаемся вниз и входим в рубку. Здесь собака, которая не дает нам войти. Поищем другие пути. Рядом с дверью под спасательным кругом есть контрольная панель. Открываем ее с помощью отвертки и видим два предохранителя — громкой связи и парусов. Соединяем их при помощи провода от электрочайника и поднимаемся на мачту. Когда прозвучит объявление, паруса поднимаются. Отлично! Это то, что нам надо. Теперь осталось только отрезать кусочек. Для этого нам понадобится что-то более острое, чем палец. Похоже, нам надо смотаться в столовую. Идем туда.

В центре зала видим ледяную статую капитана Твайи. Лизнем ее... Ну просто так, раз разрешают. Идем к двери в дальнем конце зала и попытаемся подслушать... Хм-м... Чем это они там занимаются?

Затем идем к китайцу-повару и разговариваем с ним. Он дает нам свинину. Просим еще. После этого он уйдет, и мы можем смело стянуть со стола нож и, вдобавок ко всему, выкрутить красную лампочку. Теперь пора на мачту!

Поднимаемся и ждем объявления. Потом используем нож на парусе.К сожалению, это было последнее объявление на этот день, и нам остается ждать до утра.

Ой! Ну эти чайки и наглые!

Утро начинается с падения на палубу. Отряхнувшись, идем в Танцевальный Зал и говорим с Джемми Ли. Отдаем ей полиэфирную ткань. Она раздевает нас (для выкроек), и опять бедному Ларри приходится возвращаться в каюту нагишом.

Идем обратно и видим записку на двери. Джемми приглашает нас в кладовку. Это дверь дальше по коридору. Эх-ма! Мы — топ модель! Дефилируем по подиуму, поскальзываемся, падаем, попадаем в руки новоявленных поклонников и... снова Ларри голый путешествует по коридору в направлении своей каюты.

Теперь осталось только пойти на конкурс "Крутейший модник" в новой одежде и выиграть его.

Игра в кости

Похоже, нам придется поиграть в азартные игры. Идем в казино. Но поиграть нам не удастся, потому как стол занят. О'кей, возвращаемся в столовую и дважды кушаем бобовую подливку, которая находится на столе слева от вас (настоящих), в предпоследней кастрюле. В нашем меню появился новый пункт... э-э-э... да чего там. Давайте называть вещи так, как они пишутся! Пункт называется... "Пукнуть".

Идем в казино, подходим к столу и, указав на себя, пукаем возле стола.

Толпа разбегается, и мы наконец можем поиграть.

Поговорим с крупье и честно проиграем.

М-да, так не пойдет. Пора сжульничать. Начинаем играть еще раз своими костями (помните, из статуи?). Номер не прошел. Крупье дает нам новые кости. Теперь идем в инвентарь, щелкаем по своим костям и используем на них туалетную бумагу. Теперь они как новенькие (почему-то называются "бритыми"). Бросаем их, и выигрываем несколько раз.

После того, как мы многократно выиграли, к нам подходит некая Думи Мур и предлагает сыграть с ней. Вы идете в ее каюту (Комната 510).

Правила игры напоминают карточную "Верю-не верю". Каждый выбрасывает по пять костей.

"Бычий глаз" (она же "единица в кружочке") идет за любую фишку. Вам нужно предлагать свои догадки о том, сколько



всего костей данного достоинства есть в ОБОИХ (!!!) стаканах. "Заявка" — вы поднимаете ставку, "Проверить" — как ни странно, и есть проверить. Здесь придется почаще сохраняться, но в конце концов мы выигрываем, и Думи начинает раздеваться.

Когда на ней остается только бюстгальтер, она предложит выпить, и Ларри, как последний болван, соглашается, после чего засыпает и просыпается голый.

М-да!.. Путешествие в каюту — вариант номер три. Но зато мы выиграли третий конкурс.

Метание подков.

После того, как мы разобрались с костями, возвращаемся в каюту 510 и находим там Оргазмическую пудру. Забираем ее и идем на прогулочную палубу. Говорим с Пегги о Юнге. Затем говорим с ней о "комбинации", и она дает Вам координаты нужного ящика (второй слева в нижнем ряду). Код 38-24-36.

Идем в комнату персонала и набираем нужную комбинацию.

После того, как нас размазали по потолку, входим и видим юнгу Эксвизитиса. Поговорим с ним о фотографиях и спросим, как он их получил. Потом покупаем их и отправляемся в центральный холл.Из разговора с Пегги мы уже знаем, что Юнге нужен паспорт. Поговорим с Питером и спросим у него наш паспорт. Ему нужно удостоверение личности с фотографией (ваше, естественно).

Идем в инвентарь и используем клей из библиотеки на только что купленном у Юнги фото, а потом приклеиваем фото на карточку от каюты. Удостоверение готово. Отдаем его Питеру и получаем наш паспорт. Идем с ним к Юнге и отдаем ему паспорт. Он убегает, но перед этим оставляет ключ. Забираем его. Теперь одна штучка. Идем в верхнее меню, выбираем "Помощь" и "Об авторах"... И что же мы видим? DILDO!!! Теперь идем в зал, где мы выставляли себя в качестве модели и читаем на двери записку от Джемми Ли. Возвращаемся в свою каюту.

В каюте попытаемся смыть воду в унитазе. Воды нет. Берем пожарный рукав, позаимствованный на прогулочной палубе, и прикручиваем его к крану прямо за лестницей. Проверяем работоспособность унитаза. Работает! Теперь отправляемся на Заднюю палубу и поговорим с двумя красивыми и грудастыми дамами, сидящими в горячем бассейне. Это семейка Джагс. Узнаем от них массу интересных вещей. Попрощаемся. Дальше наш путь лежит в Комнату отдыха, где нам вручали карточку участника соревнований. Войдем туда и пройдем направо вниз. Поговорим с барменом и попросим у него сока (через "другое").

После этого просим у него коктейль "Гигантская эрекция". Когда он уходит делать коктейль, войдем в дверь слева от стойки бара. Это раздевалка Джаггс.

Ваш баллон с силиконовой смазкой выглядит так же, как и дезодорант на столике.

Поменяем их местами. После этого не забудьте нажать красную кнопку на стене и побыстрее смывайтесь из комнаты. Поднимаемся по лестнице слева от двери в



раздевалку. Мы видим прожектор. Вставим туда нашу красную лампу из столовой. Потом подойдем к бармену и попросим у него... еще один возбуждающий коктейль. Он уходит, а мы возвращаемся в раздевалку и снова нажимаем на красную кнопку.

После этого выйдите куда-нибудь и снова вернитесь в комнату отдыха. Концерт в полном разгаре! Смотрим мультик и... возвращаемся в тот же коридор в весьма откровенном внешнем виде.

Теперь идем в комнату отдыха и поднимаемся на концертную площадку. Снимаем с перил справа Светящийся пояс и идем налево.

Забираем оттуда пульт дистанционного управления и — бегом на соревнования по метанию подковы. Вставляем карточку участника соревнований... в... под хвост кентавру и получаем подкову. Кидаем ее и проигрываем. Возвращаемся ко входу в казино. Там взбираемся по лестнице скульптора и обматываем торчащий из потолка штырь поясом с лампочками, который мы забрали из комнаты отдыха после концерта.

Теперь вернемся к кентавру и попробуем сыграть снова. Только не забудьте включить пульт дистанционного управления, использовав его на штыре для подков.

Превосходный результат!

Теперь идем сбивать кегли...

Боулинг

Идем к месту, где проводятся соревнования (на корме корабля) и вставляем карточку участника соревнований в рот моржа.

Морж, подняв ласт, выдает нам шар. Играем и... как ни странно, проигрываем. Ну, что же, снова придется жульничать. Возвращаемся в комнату Юнги, ту, что в отделении для персонала за ящиками). Берем отвертку и откручиваем решетку на вентиляционной шахте слева-сверху. Прыгаем туда и оказываемся в темной комнате.

Ларри находится примерно посередине, у дальней стены. Щелкаем на нем и выбираем "Раздеться". Дальше небольшой спектакль и... очередное нудистское путешествие к каюте.

Но кто это? Какая-то дама нас поджидает, сидя на нашей собственной раскладушке.

Разговариваем с ней и выясняем, что ее имя Аннет, и у нее к вам крайне важное дело.

Анетт просит нас грохнуть ее престарелого и очень богатого мужа и обещает как следует отблагодарить в случае удачного завершения операции. Ну, а чтобы мы не передумали, вносит небольшой аванс.

Уходя, она роняет носовой платок. Поднимем его и отправимся в комнату, где слепые дегустировали сладости (в столовой, дальняя дверь). Там посмотрим на левый нижний стул возле стола.

Под ним лежит страховой полис. Поднимем его и прочитаем. Теперь с Анетт все ясно. Идем в холл и разговариваем с Питером о ней. Как всегда, безрезультатно. Тогда лично позвоним по телефону в номер Анетт два раза. После этого подойдем к Питеру и спросим у него насчет своего счета. Питер уйдет, а мы под шумок посмотрим на его телефон и толкнем красную кнопку. Теперь мы знаем номер каюты Аннет и собираемся навестить ее.

Открываем дверь и попадаем в темную комнату. На кровати лежит кто-то, очень даже напоминающий Анетт. Долго не раздумывая, прыгаем в кровать. Когда загорается свет, мы с ужасом обнаруживаем, что только что лишили жизни самого мистера Боунинга. Попросту говоря, выполнили то, о чем нас просила Аннет.

Бедняга не вынес нашего темперамента и скончался. Анетт выкидывает нашу одежду, и Ларри приходится опять идти в каюту голым. После того, как мы оденемся, возвращаемся в каюту Анетт и звоним в звонок. Когда дверь открывается, отдаем страховой полис и получаем взамен сертификат на полмиллиарда долларов в акциях.

Теперь у нас только одна цель — выигрыш в боулинг.

Вытаскиваем карту и перемещаемся в Верхний грузовой отсек. При помощи ключа, взятого в комнате йога, открываем дверь. Пора применить наши познания во взрывном искусстве.. Открываем шкаф с кеглями и брызгаем на них дезодорант. Теперь входим в инвентарь и накладываем Силиконовую смазку на носовой платок.

После идем играть в боулинг.

Суем карточку в рот моржа, получаем шар и... натираем его смазанным силиконовой смазкой носовым платком.

Помните, что говорила Пегги о термоядерной смеси силиконовой смазки и дезодоранта? Вот теперь можете увидеть это в действии.

После серии весьма эффектных взрывов мы выигрываем с разгромным счетом.

Конкурс на лучшее блюдо

Открываем карту и идем на кухню. Берем рыбу, завернутую в журнал, на центральном столе. В инвентори читаем журнал и находим рецепт блюда. Используем Икромет 2000 (на столе слева). Там же берем горшок и соль. У нас есть три из пяти необходимых компонентов. Осталось достать еще два. На карте ищем Нижний грузовой отсек, идем туда и видим кучу бобров в клетке. Щелкаем на любом, выбираем "Другое" и печатаем "Подоить". Свет гаснет и ничего не видно, зато мы, в итоге, получаем молоко. Теперь нам нужна плесень.

Идем к бассейну и через "другое" говорим с Дрю о Фоккере (она как-то о нем упоминала).

Дрю согласится пойти с нами в нашу каюту, однако без одежды она идти не хочет, а одежда ее, если помните находится где-то в чемодане, запрятанном Юнгой как можно дальше.

Направляемся в передний грузовой отсек и берем чемодан с одеждой Дрю. Его выкинут прямо на нас. Отдаем чемодан Дрю и сопровождаем ее в каюту. Там она входит в душ и начинает мыться. Можно долго прождать ее, ибо выходить она почему-то не собирается.

Идем к унитазу и спускаем воду. Дрю вылетает из душа и, обидевшись на нас за сию выходку, уходит. Теперь выйдем из каюты и снова вернемся. В душе на полу появилась плесень. Забираем ее и отчаливаем в направлении кухни. На кухне используем бобриное молоко на СиберСырнице 2000 (на столе в центре, в виде унитаза) и получаем бобровый сыр. Используем на сыре плод кумквата (тот, что сорвали когда-то в дерева). Теперь добавляем туда оргазмическую пудру-порошок и бегом на конкурс "Лучший кулинар". Отдаем блюдо членам жюри и...

Получаем очередную и на этот раз последнюю сотню очков.

Ну вот и все! Идем к капитану.

Поднимаемся на капитанский мостик и стучим в дверь.

После недолгого мультика мы узнаем, что капитан Твайя мечтает стать владелицей настоящего супертанкера.

Отдадим ей сертификат, полученный от Аннет.

Ну вот и все! Смотрим заключительный мультик, выходим из игры и заходим в каталог, куда вы инсталлировали игру. Там появилось несколько фотографий, свидетельств ваших побед. Наслаждайтесь!

SilentMan



Icewind Dale

Игра Icewind Dale (далее, для краткости IWD) появилась далеко не на пустом месте, ей предшествовали Baldur's Gate и Planescape: Torment. Именно поэтому IWD могут оценить по достоинству только две группы людей: первые — те, кто не играл ни в BG, ни в PT, а вторые — фанаты этой серии. Почему только они? Что ж, устроим "разбор полетов" над снежной долиной.

Игровая вселенная и сюжет

Icewind Dale, как в свое время и Baldur's Gate, возникает не из пустоты, а подобно ростку редкого цветка восходит на тщательно взлелеянной почве. Обе игры разворачиваются в одной и той же вселенной, но если основные события Baldur's Gate происходили на Побережье Меча (Sword Coast), то Icewind Dale, оправдывая свое название, переносит нас в Долину Ледяных Ветров. Это царство вечного льда, арктического холода и лютого мороза. Но и здесь есть жизнь.

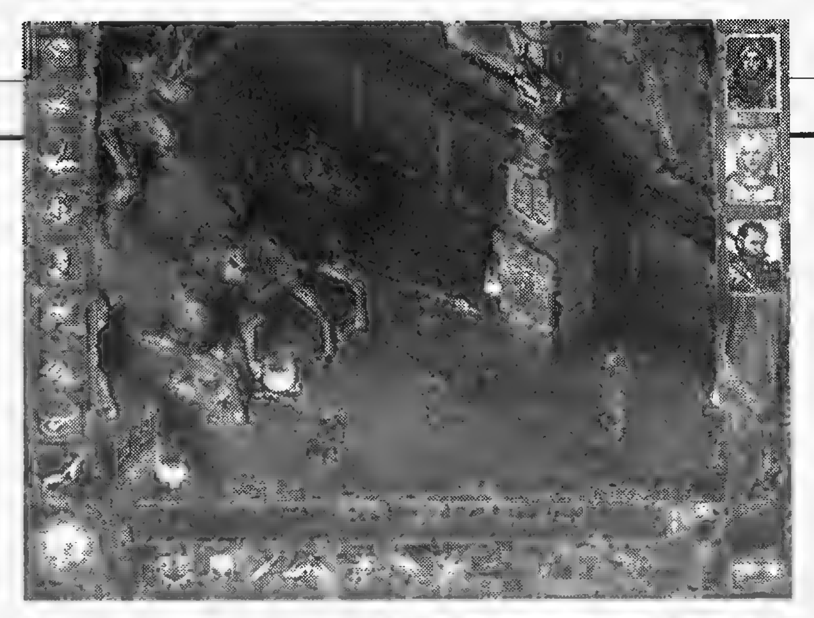
Десять крупных городов, которые так и называются — Ten Towns, сокрыты средь льдов. Города, подобно заснеженным скалам, молчаливыми часовыми застыли вдоль озер. Вода всегда была источником жизни и не замерзает даже в таких жутких климатических условиях, когда мороз трескуч, а ветер бьет, словно кинжалом. Многие приписывают это свойство Древней Магии, другие же говорят, что всему виной быстрое течение. Как бы там ни было, основной рацион горожан составляет рыба, в изобилии добываемая из прозрачной глубины озера, да охота на животных, встречающихся на снежной долине к югу от города. Недружелюбно встречает этот мир чужаков. Но именно он станет ареной, на которой развернется действие.

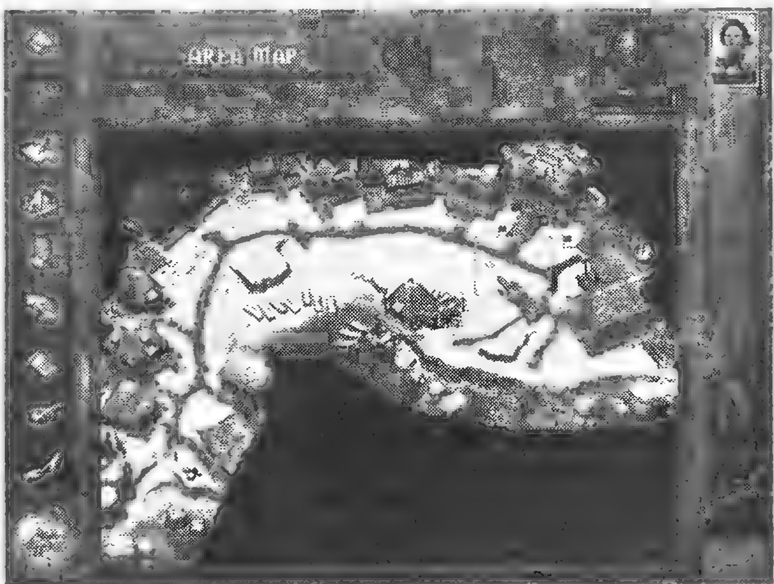
Сюжет игры основан на трилогии писателя R.A. Salvator'a, в которой впервые появился знаменитый темный эльф Drizz't Do'urden и его благородные попутчики. Однако события, которые происходят в игре Icewind Dale, случились шестьюдесятью годами раньше, описанных в трилогии, т.е. она является предысторией путешествия Drizz't'a и его друзей через Долину. Лицедеи другие, но театр прежний, покрытый инеем — снежные холодные земли, скованные ледяным панцирем, а хуже климата — только существа, которые смогли к нему приспособиться и выжить.

Все выше перечисленное составляет содержание игровой вселенной, а теперь поговорим о форме, о проявлении игровой концепции во внешнем мире.

Icewind Dale, как в свое время и Baldur's Gate, использует ролевую систему AD&D Second Edition. Когда прошли первые анонсы, игровая общественность справедливо недоумевала — а почему вторая редакция, а не третья, только вышедшая? "Вот именно поэтому мы ее не используем — слишком свежая, слишком непривычная, а мы ориентируемся главным образом на фанатов оригинального Baldur's Gate; зачем же что-то менять? — примерно так отвечали разработчики. — Сюжет разве что новый напишем". И написали...

Обычно в Forgotten Realms проживает определенный класс, характерный для той или иной местности. Где-то эльфы, где-то дриады... мир же Icewind Dale населен исключительно варварами, потому что никто другой просто не выживет в таких условиях. Им далеко до утонченных, в чем-то даже изнеженных эльфов, да и знают они эту нацию только по рассказам стариков и картинкам в немногих уцелевших летописях.





Старые предания языком полузабытых рун монотонно повествуют о том, как однажды нагрянула беда. Нет, зима в том году была не суровее обычного, плевок замерзал при падении оземь, а не в воздухе, охота была хороша, очередной натиск гоблинов, любивших пограбить отбили с минимальными потерями, но... пришла беда — отворяй ворота. Нежданно-негаданно нагрянула армия. С виду люди, без гербов на доспехов, без штандартов и знамен... Они не брали пленных, не грабили — просто секли в капусту все, что встречалось на пути и неудержимо шли куда-то на восток, к одной только им ведомой цели.

Жители Ледяной Долины выбрали лучшую тактику: навязали пришельцам партизанскую войну. Используя прекрасное знание местности, неведомыми путями пробираясь под покровом бурана, летучие отряды патриотов в считанные месяцы сократили численность недругов примерно вполовину. Но захватчиков оставалось слишком много...

Защитникам удалось договориться с гоблинами. Старые враги забыли былые обиды, понимая, что поодиночке им не выстоять, и дали совместный отпор врагу в скоротечном ночном сражении, больше напоминавшем бойню. Даже застигнутый врасплох, враг оказался очень силен и дрался до последнего. Обе стороны понесли огромные потери, лед был услан трупами в несколько слоев, инеей покрылся багряным цветом свежей крови. Медленно, но верно, идя по трупам своих и чужих, сборная рать варваров и гоблинов дожимала супостатов.

Настал миг, и на смертном поле остался только предводитель падшего врага. С помощью недюжинного магического искусства он сумел-таки выжить. Высокий человек в легком плаще и остроконечной шапке, из левого предплечья струей хлещет кровь, поодаль валяется отрубленная рука. Презрительная ухмылка исказила тонкие губах, в правой руке появился изогнутый черный кинжал. Несостоявшийся полководец рассмеялся в лицо стоящим перед ним троим — два человека и один гоблин, жалкие остатки могучего ополчения. "Умираю, но не сдаюсь!" — прорычал колдун и... перерезал кинжалом себе горло.

Трио удивленно переглянулось.

"Странно... они всегда стоят до конца и умирают в бою," — хрипло протянул один воин.

"Именно", — добавил другой, помоложе. Подумал чуть-чуть и продолжил, обращаясь к гоблину: "Ну, а ты, зеленый, что скажешь?"

"Зеленый" прибывал в легком ступоре, очумело таращась на медленно оседающий труп вражеского мага. Тому давно следовало бы лежать на снегу, но останки колдуна как будто что-то держало. От мертвеца, так и не павшего ниц, изнутри, прорвался пучок изумрудно-зеленого света, послушался приглушенный рокот.

"Нет... только не это!!!" — гоблин говорил приятным басом, под аккомпанемент стука зубов.

"В чем дело?!" — в один голос спросили оба вояки, молодой и старый, недоуменно глазея на новоявленное сияние и перепуганного товарища по оружию.

"Он... он... приносит жертву... себя, свою плоть и душу... кому-то очень могущественному... мы все умрем..."

Дальнейших ход событий история долгое время замалчивала, и потомкам пришлось судить по последствиям: апокалипсиса не произошло, а прорыв инферно, инициированный отчаявшимся колдуном таки был остановлен. Пусть в последнюю минуту, пусть ценой огромных жертв и сил, но остановлен. Из славной троицы храбрецов, не убоявшихся зла, выжил только гоблин, успевший рассказать перед смертью эту историю. Так возник Союз-на-Крови: альянс людей и гоблинов. Они окончательно перестали воевать между собой, воочию убедившись, что только вместе можно выжить в этом мире.

История имеет привычку повторятся. Зубья дракона, посеянные чужеземным магом, дали губительные всходы. Колдун даже не представлял себе, КАКИЕ силы он столь неосмотрительно, в слепой жажде мести, пробудил к жизни. Снова тень, черная тень, нависла над Ледяной Долиной. Вместо отважной троицы в бой вступаете Вы, игрок.

Графика и движок: шаг вперед, два назад

В целом, стиль и шарм игры до боли знаком — еще бы, из Baldur's Gate позаимствовано около 80% ключевых элементов игры — расы, упомянутый стиль, предметы, заклинания, игровой движитель и т.д. — словом все мало-мальски значимое. Тем не менее, новинки все же присутствуют, и начинаются они с движка.

Проект Icewind Dale оказался довольно легок для осуществления с коммерческой точки зрения, благо игровой движитель уже готов, хорошо проявил себя в Baldur's Gate и Planescape: Torment, а потому нуждается лишь в косметической переделке. Все, что сделали разработчики, — слегка подкорректировали движок, и теперь ваши монструозные оппоненты слегка увеличились в размерах, а разрешение оставили старым — 640 на 480, хотя и обещали некогда 800 на 600. Ну, еще слегка добавили

Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor

Жанр: RPG. Разработчик: Stormfront Studios. Издатель: SSI. Системные требования: PII-233, 64Mb RAM, 3D ускоритель Интернет: http://www.poolofradiance.com. Дата выхода: IV квартал 2000 года.

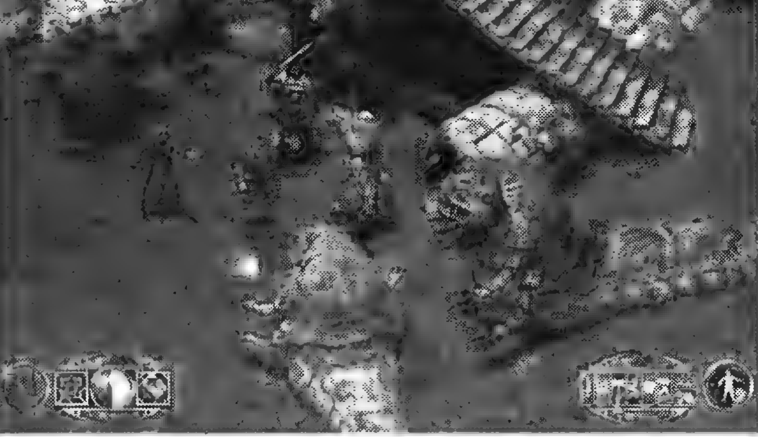
Пролог

В те времена застойные, теперь почти былинные, когда релизы долгие брели в игрушки длинные.... *Почти Высоцкий.*

Какие образы вызывает у Вас в памяти, дорогой читатель, имя Ssi (ежели полностью — Strategic Simulations, inc.)? Сразу вспоминается Panzer Generals и некоторые иные поделки подобного рода. У ветеранов игрового мира возникают другие ассоциации: эта команда на заре игровой индустрии выпускала еще и ролевые игры, преимущественно на основе AD&D системы. Одним из таких проектов был Pool of Radiance, пользовавшийся большой популярностью именно "в те времена застойные, теперь почти былинные, когда релизы долгие брели в игрушки длинные".

Теперь же грядет воскрешение. Нечто подобное Ssi пыталась делать и раньше, вспомните хотя бы Panzer Generals 3D — проект успехом, мягко говоря, не увенчался. Pool of Radinance (далее, для краткости — PP) открывает радужные перспективы, воскрешает старые надежды, вызывает легкую ностальгию по ушедшему; еще бы, продолжение игры, первая и единственная часть которой вышла ах в 1998 году! Значение даже первого PP неоценимо: игра стала первой ласточкой целого поколения компьютерных ролевых игр, если точнее — эпохальной серии Gold Box, с которой, как считают многие ценители классики, и пошло все CRPG вообще. Именно поэтому сиквел — рабочее название сего проекта пока звучит как POOL OF RADIANCE II: RUINS OF MYTH DRANNOR (далее просто PP:ROMD) — несомненно обратит на себя внимание игровой общественности, даже если изменится только графическая оболочка. Мыслится, что этого не произойдет, разработчики зашли слишком далеко в своих попытках создать Игру с большой буквы, воистину великую Игру: написан с нуля игровой движитель, куплена лицензия на использование свода правил AD&D Третьей Редакции, потихоньку записывается озвучка и так далее — работа и сейчас идет полным ходом. А впереди уже забрезжил свет в конце тунеля — релиз как никогда близок. Только бы этот свет не оказался идущим навстречу гномьим паравозом...

Представляется, что перспективному начинанию гарантирован успех: во-первых, Ssi выступает издателем проекта и только, а в качестве разработчика привлечена молодая команда Stormfront Studios; во-вторых, проверяя доступную информацию перекрестным способом, из разных источников, нужно отметить, создается впечатление, что и разработчик, и издатель, относятся к детищу своему весьма и весьма серьезно.



Итак, что же сие будет? Если вкратце, то нас ждет полноценная ролевая игра, в классическом смысле этого слова, основанная на третьей редакции AD&D'шных правил, с новыми классами героев, видами монстров, 16-ю уровнями навыков и 8-ю уровнями заклинаний, с закрученным на манер Ленты Мебиуса эпохальным сюжетом, нелинейными квестами в огромном количестве, более-менее умными NPC, походовым боем в лучших традициях жанра западного CRPG, возможностью решать возникающие проблемы различными путями... И это еще далеко не весь список.

А если подробнее? А если подробнее, то читайте дальше.

Графика

Встречают по графике, провожают по играбельности. *Пословица нового поколения.*

Начнем, благословясь, с графического антуража. Кто-то может сказать, что автор ставит лошадь поперек телеги, в лучших традициях российского делания чего угодно через определенную часть тела, но, на мой взгляд, встречают по одежке. Даже если вы игроман старой закалки, и на вашем древнем мониторе красуется девиз: "Графика в ролевике — да ну ее лесом!", пусть подсознательно, именно "одежка", сиречь, графическое оформление игры, то, что вы видите в первую очередь, влияет на ваше отношение к проекту вцелом, и, отчасти, на ту скорость, с которой происходит погружение в игровой мир. Согласитесь, что в бассейн из розового мрамора нырять приятнее, нежели в зловонное болото; посему ныряем, попробуем мысленно погрузится в мир игры, начав с этой самой графики.

Первое впечатление от графического ядра — Baldur's Gate, сделанный руками и с любовью, тем паче, что общая концепция близка: та же изометрия, трехмерные персонажи на фоне пререндеренных задних планов. При детальном осмотре и анализе приходишь к выводу, что Infinity, движок BG, отдыхает. Об этом прямо-таки кричат все детали среднего игрового пейзажа: великолепно оживленный анимацией задний план, прекрасные эффекты природы, типа дерева, колыхающегося под наплывом ветра или дождя, оставляющего следы не только на земле, но и на одежде персонажей; видно, как плащи ваших компаньонов намокают и слегка изменяют свой цвет, тускнея! Сильно! А какие там модели героев и монстров! Это просто нечто! За пояс оказала заткнут даже сильно раскрученный Diablo2, имеющий в активе в общем-то неплохие спецэффекты и модели персонажей. Детализация просто потрясает, разя наповал, качество прорисовки просто запредельное, видны чуть ли не пуговицы на кафтане, не говоря уже о том, что как предмет выглядит в рюкзаке, так он и смотрится на герое, ежели таковой соизволит экипироваться оной предметулиной.

Оборотной стороной вопиющих красивостей стали системные требования и обязательное наличие акселератора, но, что

Icewind Dale

анимацию заднего плана — там ручей журчит, здесь ветер траву колышет — так, косметическая ретушь по мелочи.

Правило "больше всего" применено в классическом виде: добавилось несколько новых видов монстров, заклинаний, которые еще предстоит изучить после долгой "прокачки", слегка изменили повреждения, наносимые тем или иным оружием, — ничего существенного.

В ранних анонсах можно найти упоминания о том, что "будет введена поддержка 3Dfx", но на деле получилось несколько иначе. В самом деле, о какой поддержке 3Dfx может идти речь, применительно к псевдотрехмерному, по сути спрайтовому движку игры, имя которому Infinity? Оказалось, что из существующих графических технологий можно ввести только поддержку OpenGl Api, да и то частично. Прогресс, прямо скажем, не ахти; еще с помощью акселератора удалось сделать более плавную анимацию объектов, добавить некоторые спецэффекты вроде прозрачности, бликов, игры света-тени при кастовании заклинаний.

И это все. Пловец из топора хреновый... было бы глупо ожидать чего-то революционного от игрового движителя, который уже и так устарел, потому решено было увеличить количество спрайтов на душу населения, чтобы хоть как-то улучшить графическое оформление проекта. Так и сделали.

Играбельность: общие впечатления от сквозняка или обнесенные ветром

Применительно к игровой и сюжетной концепции наблюдается ярко выраженная дегенерация: сюжет линеен, как шпала, мир стал мирком, который исследовать можно походя, особенно не напрягаясь, периодически залезая в то или иное подземелье, дабы очистить от нечисти очередную деревушку. Интересен тот факт, что в отличие от BG, где действие в основном разворачивалось на природе, IWD все больше, как крот в нору, закапывается в подземелья — большую часть игры вы, подобно заблудшему стахановцу, проводите в недрах. Что-то Diablo запахло... после нескольких дней, проведенных наедине с игрой, запах серы становится сильнее, вплоть до рези в глазах.

Копнем глубже. Как правило, ролевая игра начинается с генерации персонажа или команды, партии; сразу виден отход от привычной системы, бытовавшей в том же BG: героя создаем ручками, а компаньонов набираем в дороге по мере надобности. Здесь же требуется сразу создать партию, группу отважных борцов. Впрочем, можете воевать и в гордом одиночестве, но вряд ли вам удастся уйти дальше первого сугроба — даже самые невзрачные с виду противники на удивление сильны, какой-то сирый гоблин, одетый в жалкое трепье, ростом от горшка два вершка, может запросто ушатать здорового мужика в полных доспехах, причем ушатать с двух-трех ударов. А уж если их несколько... враги имеют обыкновение выбегать "группой товарищей", численность которой может превышать 40 (!) существ. Волей-неволей, а стае супостатов приходится противопоставлять свою стаю. Играть придется командой, по крайней мере, поначалу — здесь один в поле не воин, это вам не Diablo.

Развитие персонажа ограниченно не только терпением игрока, но и лимитом, наложенным на уровень персонажа разработчиками — 18-ый; эта цифра может быть меньше на пару единиц в зависимости от расы или класса вашего героя, но ни в коем случае не больше.

Общаются герои между собой и с другими персонажами в классическом стиле — выбираем ответы из списка, причем количество и содержание возможных вариантов ответов мало зависят от ваших действий в прошлом, разнообразия и вариационности прохождения игры практически нет: говори что угодно, все равно придется спускаться в очередное подземелье, вырезать тамошних обитателей, потом снова деревня, снова подземелье... и так на протяжении всех 6 частей игры. Изредка случаются битвы на поверхности, да одна ласточка все равно весны не делает. По существу, практически все время игрок проводит в непрерывных битвах, а элементы, обычно использующиеся для разнообразия игрового процесса, вроде миниигр или головоломок, отсутствуют напрочь.

Непосредственно бой один в один скопирован с Baldurs Gate или, если хотите, P:T. Баталии протекают строго в реальном времени, но в любой момент игру можно поставить на паузу и отдать приказ компаньонам либо же в очередной раз прикинуть расстановку сил и определиться — бить или бежать.

Система управления построена на point&click, т.е. указал и щелкнул. Нечто новое здесь придумать сложно, да по большому счету и не нужно — старый конь борозды не испортит. Магическая система та же, изменения носят строго количественный характер: заклинаний стало раза в 3 больше, и только-то.

В итоге геймплей остался прежним, неплохой, добротный геймплей, динамичный. Хуже всего придется тем, кто ожидал нечто кардинально новое, а получил то же, что и раньше, только в другой упаковке. С другой стороны, таких людей мало, потому как разработчики с самого начала не скрывали, что будут "те же яйца, вид с боку" — игрались с визгом в BG, теперь будут играть в IceWind. В чем-то утверждение верно, но очевидно и другое: нельзя клонировать до бесконечности, пускай даже самих себя. А потом в офисе Interpley, заказчика проекта и издателя игры, удивляются: как так? Убытки за этот год составили семь миллионов долларов! Почему?!

Рассмотрев играбельность, ее корни, скрывающиеся подо льдом, теперь мы знаем, почему.

Заключение

Предположительно, основная масса игроков отвернется от IWD, благо есть веская причина: разработчики не ставили целью создать нечто новое и оригинальное, а просто решили заработать на волне популярности серии — вот и вышел из-под их клавиатур BG-клон практически в кристально чистом, незамутненном виде. На мой взгляд, игре нельзя даже присудить статус самостоятельного проекта: это не что иное, как add-on' к BG, растянутый на три компакт-диска и посему запускающийся без оригинала. Мудрец сказал: "Клонирование — это плохо. Но клонирование самих себя — еще хуже". Эта фраза идеально описывает рассматриваемый проект.

Клон никогда не сможет превзойти оригинал. А уж такое "произведение", на котором стоит печать дегенерации и упрощения, нежизнеспособно по определению. Так что... если хочется полноценной РПГ, основанной на AD&D системе, лучше подождать BG2, а ожидание скоротать, пройдя лишний раз Baldur's Gate иль Planescape: Torment.

Icewind Dale переводится как долина ледяных ветров. Применяя аналогию со стихией воздуха, можно прийти к печальным выводам: если BG была действительно ураганом, показавшим, что такое настоящая серьезная ролевая игра новой волны, при этом остающаяся в чем-то классикой, Planescape: Torment выглядела приятным ночным бризом, тронув душу за счет исключительной стилистики, размаха, нелинейности и оригинальной игровой концепции, то IWD, в пику названию, оказалась сквозняком, всей мнимой мощи которого хватило только на то, чтобы слегка всколыхнуть "травинки" игровой общественности. Грустно.

Вячеслав Оробинский



Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor

поделаешь, искусство требует жертв, особенно ролевое и военное. После услады страждущего взора куцыми скринами и скупыми видеороликами рождается ощущение, как будто кто-то дерзновенный совместил нереализованный графический потенциал Ultima 9 с подобающей играбельностью, занизил системные требования и увенчал творение эдакой короной AD&D системы.

Проводя параллели с Ultima 9, которая должна была стать хитом, но — увы! — не дотянула, хочется обратить внимание на интерактивность окружающего мира. В означенной U9, особенно в начале игры, в доме Аватара, интерактивность была в очень ярко выраженной форме, но вот дальше, по мере прохождения, убывала по нисходящей, пока совсем не падала до нуля где-то к середине игры. С PP:ROMD, применительно к интерактивности, ситуация складывается с точностью до наоборот — лучше меньше, да лучше. То есть игрок своими действиями не сможет сильно влиять на окружающую действительность, но то, что он все таки исхитриться учинить в жестких рамках дозволенного, будет носить сугубо практический, а не приукрашенный характер. Наглядным примером, этой самой ограниченной интерактивности может послужить возможность, располагаясь на ночлег в опасной местности, намертво забаррикадироваться в приглянувшемся помещении, причем для создания укреплений используется любой подручный предмет — стул, камень из стены, бочки или что там еще в подземелье сыщется. Очень удобное нововведение в том же BG, так как ночевка в тылу врага становилась большой проблемой, и крайне редко все проходило спокойно — попытка поспать, в большинстве случаев, заканчивалась вечным сном, по причине стабильного появления целых орд монструозных гостей, с ослиным упорством ломящихся в единственную дверь.



Подводя итоги, скажем следующее: интерактивность хороша, если не идет в ущерб игровому процессу, что и будет, очевидно, сделано в рассматриваемой игре. Касательно же графического оформления можно смело заявить, что если скрины и ролики неумелая подделка разработчиков, то за визуальное оформление игрового процесса можно не волноваться.

Вячеслав Оробинский

Окончание следует

"Многопользовательское измерение", или Феномен групповой игровой деятельности в Интернете

Так, при определенных обстоятельствах можно изобрести игру, в которую никто никогда не играл.

Л. Витгенштейн. Философские исследования

К концу нынешнего столетия психологи и психотерапевты все чаще сталкиваются с негативными побочными эффектами применения информационных технологий — технострессами, компьютерофобией, "наркотической" зависимостью от игровых программ и Интернета, хакерством и сужением круга интересов, некоммуникабельностью и как следствие — патологической поглощенностью применения информационных технологий.

Ускоренно развивающаяся практика применения информационных технологий порождает и принципиально новые разновидности деятельности, с которыми психологам предстоит вскоре столкнуться на совершенно ином, несколько новом уровне. В настоящее время сложился междисциплинарный фронт гуманитарных исследований деятельности человека в мире информационных технологий: наряду с психологами значительную активность проявляют социологи, этнографы, политологи, культурологи и специалисты по исследованию массовых информационных и коммуникативных процессов, последних иногда называют "коммуникативистами". Но поскольку в ряде исследовательских областей тон задают не психологи, а представители других гуманитарных наук, полученные ими результаты требуют осмысления психологическим сообществом.

Одной из таких проблем является изучение специфики игровой деятельности, опосредствованной применением Интернета. К примеру, заметное место в деятельности пользователей Интернета занимают ролевые групповые игры в виртуальном пространстве, в котором действуют подчиненные игрокам и описанные ими "персонажи" и которое "застраивается" и "обставляется" всем сообществом игроков путем обмена специальными вербальными описаниями. В рамках подобных игр рождаются малоизученные психологические феномены: соответствующие исследования представлены в новом электронном журнале "Journal of MUD Research" и в других источниках.

Современные групповые текстовые, а в перспективе — мультимедийные игры в реальном времени (on-line) представляют собой прямое продолжение ролевых игр, в которые играли (начиная с середины XX века) образованные американцы (возможно, и не только они), в частности, молодежь студенческого возраста. Игры эти были снабжены подробнейшими сценариями, часто написанными по мотивам популярных книг в стиле Fantasy (это разновидность сказочно-фантастической литературы, одним из наиболее известных образцов которой являются произведения Дж. Толкиена).

Выбрав и описав конкретную роль, игрок вживается в нее и действует в воображаемом игровом пространстве, проявляя фантазию в строгих рамках роли. Игрок эволюционирует вместе со своим персонажем; это означает, что у него/нее прибавляется практический опыт в рамках игровой деятельности; при этом затруднительно оценивать перспективы переноса специфического опыта, почерпнутого в такого рода играх, в реальную деятельность. Каждая характеристика персонажа (среди них — физическая сила, ловкость, мудрость, привлекательность, выносливость и т.д.) имеет количественное выражение; в ходе игры количественные параметры могут увеличиваться или уменьшаться на определенное количество баллов.

Наряду с действующими в рамках своих ролей игроками, во всякой игре есть руководитель, или Dungeon Master — Повелитель Подземелий, в терминологии самой первой и снискавшей огромную популярность игры такого рода — Dungeons и Dragons. Руководитель следит за выполнением правил игры, оценивает правомерность и эффективность игровых действий, консультирует игроков, проверяет правильность начисленных баллов; при этом он руководствуется сценариями и инструкциями, иногда многотомными, а также специальными таблицами.

Был высказан целый ряд возражений против широкого распространения такого рода игр, звучащих так: "ролевые игры пробуждают в подростках суицидные тенденции (тенденции к самоубийству)", "ролевые игры — порождение дьявола, имеют общие черты с сектами, в процессе игры происходят богопротивные ритуалы и мистические действа" (цитаты взяты из журнала "Планета Интернет"). В то же время, религиозные авторитеты самых разных конфессий по-прежнему не одобряют охватившее многих людей увлечение опосредствованными компьютером и глобальными телекоммуникациями ролевыми играми.

Несмотря на фиксированный сценарий, успех в подобной игре и удовольствие, которое получают игроки, полностью зависят от степени фантазии, вложенной в процесс игры всем игровым сообществом. Содействуя раскрепощению фантазии, ролевые групповые игры проявили себя как разновидность эскапизма, т.е. бегства от реальности.

Раскрепощенная деятельность в ярких игровых условиях породила проблему зависимости от игры. Так, возникающие в ходе игровой деятельности необычные, яркие и неожиданные ситуации для кого-то стали и привлекательнее, и реальнее тусклой повседневности с ее стертыми рутинными ролями, не требующими ни малейшего проявления творческой фантазии. Данное явление иногда именуется "эффектом Диснейленда", в соответствии с которым искусственный опыт представляется реальным. Зависимость от игры — разновидность так называемого синдрома зависимости от Интернета. Может быть проведена аналогия между деятельностью заядлых игроков и эффектами измененных состояний сознания. Исследователи признают, что погружение в игру, основу которой составляет обмен текстами, подобно погружению в компьютерную или кино-телевизионную виртуальную реальность или посещению специальных аттракционов.

Наряду с полным или частичным отрицанием повседневности наблюдаются и другие формы зависимости, например, по "принципу меланжевой нити", вводимому Н.А. Носовым для виртуальных реальностей. "Меланжевая нить — это нить одного цвета, в которую постепенно вплетается нить другого цвета, так что в начале новый цвет практически незаметен, но его становится все больше и больше, а старого цвета — все меньше и меньше, и, в конце концов, новый цвет полностью вытесняет старый". Таким же образом одна реальность может плавно, без видимых "стыков" переходить в другую — виртуальную, и наоборот.

С появлением широко доступных персональных компьютеров оказалось возможным поручить им выполнение отдельных функций руководителя игры. Не менее важно, что взаимосвязанные в сеть компьютеры (в том числе и Интернет) обеспечивают возможность участия в ролевой игре множества заинтересованных игроков без каких-либо географических ограничений. Согласно строгим подсчетам, в настоящее время насчитывается порядка 800 групп, регулярно использующих Интернет для групповых ролевых игр.

Для участия в таких играх требуется владение английским языком, хотя в некоторых странах ведется разработка групповых ролевых игр на национальных языках. Тем не менее, существующие к настоящему времени исследования проведены исключительно на материале англоязычных игр.

Групповые ролевые игры в сетевом исполнении с конца 70-х годов стали называться MUD. Это аббревиатура любого из двух возможных названий — кому какое понравится: Multi-User Dungeons (Многопользовательское подземелье), или же Multi-User Dimensions (Многопользовательское измерение). Аббревиатура MUD была введена в 1978 г. английским студентом Р. Трабшоу (K. Trubshaw). Распространенной разновидностью многопользовательских игр являются MOO — объектно-ориентированные MUD, включающие дополнительные программные способы конструирования виртуальных объектов (например, персонажей, помещений, предметов). Одной из первых таких игр является разработанная американцем П. Куртисом (P. Curtis) LambaMOO, которая за прошедшие пять лет обрела популярность у тысяч людей.

Сценарии игр MUD первого поколения включали множество элементов так называемых "аркадных" (приключенческих) компьютерных игр: поиск спрятанных и охраняемых сокровищ, соперничество с другими игроками, уничтожение монстров, набирание очков, продвижение в иерархии игроков и т.п. Следующим поколением стали "социальные" игры MUD: главный элемент их — общение игроков и обеспечение неписаных правил сложившегося в ходе игры этикета, взаимопомощь и сотрудничество игроков в рамках, например, согласованного конструирования игрового пространства, заполнения его предметами. Первой из "социальных" игр MUD считается разработанная в 1987 г. Дж. Аспенсом (J. Aspens) Tiny MUD.

Теперь и MUD, и MOO — термины нарицательные и в значительной степени "тусовочные". Можно предположить, что новое поколение MUD приобретет практически недоступные для любительских разработок качество и надежность, а вместе с ними — четкую и продуманную (быть может, и агрессивную) маркетинговую политику. В частности, можно ожидать появления специально разработанных оригинальных игровых сценариев высокого качества, а наряду с этим — высокой оперативности в описании вызвавших общественный интерес мировых событий в виде сценариев для ролевых игр MUD.

Впрочем, такие игры не должны утратить основную свою привлекательность за счет выигрыша в качестве. Главная прелесть MUD заключается в общении с живым интеллектом других игроков, которые соседствуют с вами в одном игровом мире. В хороших играх число одновременно подключенных игроков может переваливать за сотню... Это почти что клуб по интересам. Это даже лучше. Играйте — и у вас появятся друзья, которые всегда готовы поболтать с вами и поддержать в трудную минуту, которые относятся к вам хорошо, несмотря на любые неприятности, которые могут произойти с Вами в реальном мире.

Кроме чисто игровых применений MUD, началась разработка "серьезных" применений тех же принципов — например, для совершенствования виртуальных взаимодействий между бизнесменами, коллективами сотрудников университетов (в частности, в Northeastern University, Illinois), между исследователями в области астрофизики или в области средств массовой информации, различными военными организациями.

Участники подобных групп снабжаются современными графическими редакторами, а также аудио— и видеосвязью в реальном времени, чем обеспечивается возможность передавать коллегам в процессе обмена профессиональной информацией слайды, графики, извлечения из удаленных баз данных, устpercepted комментарии, проводить групповые обсуждения.

В частности, в ходе военной операции "Буря в пустыне" выявилось, что для профессиональных летчиков и операторов ракетных установок в вооруженных силах США стрельба по заданным целям представлялась чем-то сродни тренажерным занятиям либо участию в компьютерных играх: практические итоги запуска ракет (разрушения, страдания раненых, погибшие и т.п.) были отделены от результатов, представленных для выполняющих боевые стрельбы и/или вылеты в знаково-символьной форме (например, как степень отклонения от цели). Тем самым от них оказывался скрыт смысл осуществляемой деятельности, а последняя формировалась в редуцированном виде.

Согласно наблюдениям, а также осуществленным в 1989-1990 гг. опросам высококвалифицированных игроков в MUD, сообщество игроков состоит из четырех отличных друг от друга типов участников. Они получили условные наименования: "победители" (achievers), "исследователи" (explorers), "коллективисты" (socializers) и "убийцы" (killers). Первые ориентированы на достижения — на преодоление в рамках своей роли большого числа препятствий, накопление множества виртуальных сокровищ и т.п. Вторых интересует познание топологии пространства MUD, испытание разнообразных направлений перемещения в нем. Для третьих групповая игра — средство установки и поддержания межчеловеческих контактов. Наконец, четвертые испытывают радость, препятствуя достижениям других игроков, вплоть до применения против них допускаемого правилами игры оружия.

Реальные люди зачастую комбинируют свои стили участия в MUD, цели их деятельности варьируют, наконец, конкретные действия бывают обусловлены ситуативными обстоятельствами. Тем не менее, высказывается убеждение, что многие игроки (если не большинство) обладают преимущественным стилем деятельности. Вопрос о степени соответствия перечисленных стилей игровой деятельности стилям деятельности в реальной действительности при этом не ставится.

Следует также отметить, что деятельность игроков в MUD может приводить не только к замкнутости, уединению, но и вызывать некоторую раскрепощенность в социальных контактах. Она проявляется, к примеру, в требованиях чрезмерно строгих санкций за возможные либо мнимые нарушения установленных (принятых) правил взаимодействия или в аффективно насыщенных вербальных контактах между игроками. Крайними проявлениями такой аффективной раскрепощенности являются попытки "электронного флирта" и "киберсекса". Распространенность элементов флирта в ходе MUD отчасти объясняется безопасной анонимностью игроков; замечено, что флиртующие между собой индивиды чаще всего не рвутся познакомиться. На всякое правило найдется, впрочем, исключение: известны и "виртуальные романы", которые развивались в электронной переписке, длились по году и больше, а завершились помолвками и свадьбами — как виртуальными, так и вполне реальными; даже церковнослужители совершали брачную церемонию и в обычной церкви, и посредством Интернета в реальном времени.

Раскрепощенность проявляется и в том, что игроки в MUD, как замечено, в целом дружелюбнее относятся друг к другу, нежели к тем, кто окружает их в обыденной жизни. Это выражается во всегдашней готовности оказать помощь коллеге по игре, проконсультировать его/ее как относительно игровых ситуаций, так и относительно жизненных проблем. Игрокам, как правило, нравится "благоприятный социальный климат", складывающийся в самых разных MUD. Можно, однако, полагать, что в рамках MUD отношения между игроками скорее кажутся дружескими, чем являются таковыми, и проверку в реальной деятельности подобного рода виртуальная дружба далеко не всегда выдерживает.

Другими не вполне традиционными аспектами применения MUD являются попытки "смены" пола и попытки множественной идентификации. О таких попытках изменения пола можно говорить тогда, когда мужчины действуют в рамках игры как женский, а женщины — как мужской персонаж. Искушение "примерить" маску другого пола в ходе MUD оказалось неожиданно сильным. Скорее всего, это вызвано желанием "проигрывания" роли, а значит, и мироощущения существа противоположного пола. Это "проигрывание" представляет собой определенного рода психологический тренинг. Причины для подобного добровольного изменения пола в ходе игры MUD бывают разнообразными — любопытство, стремление пошутить и повеселиться соседствует с более обдуманными мотивами.

Для женщин это желание избежать почти неизбежной в привычных условиях опеки и покровительственного отношения со стороны мужчин, а иногда и инициации попыток электронного флирта. Кроме того, по большому счету подобное поведение женщин свидетельствует об их готовности действовать на равных с мужчинами, не позволяя себе "спрятаться" за маской заведомо слабого и несамостоятельного существа, которому-снисходительно прощаются допущенные ошибки и неудачи. Притвориться мужчиной — это значит не провоцировать других игроков проявлять снисходительное отношение к себе, а в определенном смысле согласиться на испытание своего интеллекта, находчивости и силы характера, проверить наличие в себе элементов маскулинности.

Мужчины принимают роль женщины чаще из любопытства, шутки ради, а если это хорошо обдуманный шаг — он, скорее всего, свидетельствует о готовности дать проявиться феминниным свойствам характера, втайне от всех испытать себя в непривычной роли, в иной ипостаси. Лишь в редких случаях подобное поведение мужчин свидетельствует об их неуверенности в себе, в своих способностях добиться успеха в незнакомом виде деятельности (т.е. игре MUD). При этом примеряющие жен[illegible] роль мужчины нередко бывают удив[illegible] масштабом и покровительственного, и в какой-то степени "корыстного" поведения игроков-мужчин: складывается впечатление, что за каждые вроде бы бескорыстно оказанные существу слабого пола услуги, советы и рекомендации мужчины ожидают и даже активно "вымогают" похвалу, признание превосходства, что-то вроде "психологического поглаживания".

При анализе деятельности игроков в коллективных ролевых играх ставятся вопросы, которые способны заинтересовать представителей различных областей знания. О психологических проблемах было сказано выше: в сложившемся на наших глазах фронте гуманитарных исследований в Интернете психологам следовало бы действовать намного активнее, чем это происходит в настоящее время.

Социологи и политологи ставят вопросы о закономерностях складывания интернациональных сообществ (communities), единений по интересам. Например, любопытно, в какой степени осуществляется перенос складывающихся между игроками в MUD социальных норм, организационных структур или преобладающего эффективного фона на другие потенциальные сферы контактов и сотрудничества между членами тех же коллективов. Задача такого рода исследований — выяснить, в какой степени можно считать стихийно формирующиеся виртуальные коллективы игроков MUD прообразом будущих объединений населения Земли. Этнографы интересуются закономерностями складывания и развития подобных субкультур, формирующимися в них ритуалами, системами убеждений, фольклором. Для специалистов по информатике MUD — это закономерности развития распределенных баз данных, моделей построения виртуальных реальностей, развития систем видеоконференций и графических интерфейсов. Богатый исследовательский материал находят специалисты по прагматике и когнитивной лингвистике.

Психологические исследования игроков MUD, в сознании которых сосуществуют наряду с традиционными (или "бытийными") реальностями сугубо вербальные реальности, главной опорой которых являются текстовые структуры, представляют особый интерес для всех, кто вовлечен в эту область исследований.

Сергей Островский
(при подготовке статьи использовались материалы научно-популярных изданий)

Millenium Racer — Y2K Fighters

Разработчик: CREAT
Издатель: Cryo Interactive
Жанр: Аркадные гонки
Системные требования: Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется: Pentium II 300+, 64+ Mb RAM, TNT2
Multiplayer: LAN/WAN/Cable connection

Человечество обманывали целый год, и оно обманывалось. Человечество заставляли верить, что следующее тысячелетие наступит с окончанием 1999 года, и оно верило...

После празднования Нового года обманщики притаились. Наверняка, для того чтобы ближе к концу двухтысячного вновь затрубить о начале нового тысячелетия. На магическом сочетании цифр и букв (2000 и Y2K) заработали все кому не лень. Немножко запоздалой в этом свете выглядит попытка известных больше адвенчурами Cryo продвинуть игрушку, снабженную кричащим, рекламирующим второе тысячелетие названием. Millenium Racer — Y2K Fighters.

Звучит пафосно, многообещающе, красиво, в конце концов. А как там на самом деле?

Игровая фантастика

Если проводить параллели с литературой, то MR следует окрестить самой настоящей научной фантастикой. Перед нами очередное "окно" в будущее. Таким его видят творцы из CREAT. Итак, зададимся же вопросом: оригинален ли подход разработчиков?

Честное слово, авторы рассматриваемой игрушки превзошли самих себя, изобретая... велосипед. Ведь если полистать книгу истории жанра, то можно будет увидеть великое множество примеров, иллюстрирующих подходы тех или иных программистов к воплощению их видения будущего. Особенно удачные идеи впоследствии "клонировались" (это когда получалось плохо) или же "получали второе рождение" (это когда было хорошо). Наш случай уникальный, но лишь отчасти. Таких средств передвижения жанр еще не знал. Пожалуй, это самая интересная фишка во всей игре.

Остальное же — джентльменский набор футуристической гонки, очень профессионально исполненный.

Мутации мотоцикла

Очевидно только одно. Перед нами не автомобиль. Потому как нет крыши, да и гонщик восседает в байкерской позе. Впрочем, если как следует приглядеться, то и не мотоцикл это вовсе. Разве байки умеют парить над землей, изредка совершая плавные, исполненные грациозности прыжки? А много ли вы припомните мотоциклов с реактивным двигателем, способных развивать 1000 (три восклицательных знака) километров в час? На моей памяти не было также и мотоциклов с турбиной. А вместо колес тут какое-то подобие щупалец. В итоге получается что-то типа того существа из старого анекдота, которое и с чешуей, и с крыльями, и с...

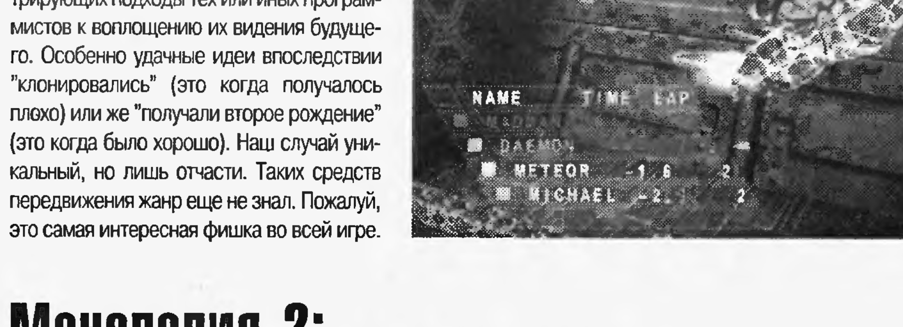
В общем, к обычным "заземленным" гонкам легким движением руки добавлено еще одно измерение. Соответственно, "еще более" трехмерны стали трассы. Тут уж программисты оторвались. Мало того, что треки будущего у них имеют множество развилок и специальных ускоряющих участков. Они многоуровневые. Представьте, несетесь вы по дороге, и вдруг впереди вырастает препятствие. Делать нечего, следует прыжок — и вы внезапно оказываетесь этажом выше, продолжая движение и удивляясь отсутствию помех.

Благодаря возможности оторваться от земли появляется еще одно неоспоримое преимущество. Управляемое игроком устройство может безнаказанно перескакивать перегороженные для обычного наземного транспорта места, срезая путь.

Истина

Истина в данном случае "порылась" в геймплее, интерес которого, в свою очередь, обусловлен необычными чудо-мотоциклами.

Игра или нравится, или нет, потому как она бескомпромиссна. Она — крайность. Будущее техногенно, окружающая обстановка необычна, текстуры пестры, архитектура трасс шизофренична, если хотите. Музыка? Нет, рок-н-ролла вы не дождетесь. Клубная. Последний штрих — невероятная скорость.



И если вы готовы принять такой коктейль, если вас, извиняюсь, не начнет тошнить после десятка кругов по этому футуристическому безумию, и самое главное, если вам все это по душе, то эта игра для вас. Пройдете не отрываясь.

Зрелище феерическое. Игровой процесс бурный, как течение горной реки. Нагрузка для глаз. Удар по ушам (звук надо делать громко, музыку НЕ ОТКЛЮЧАТЬ!). Кто сказал Mega Race? Нет, к новой игре старый хит "никаким местом". Это самостоятельное произведение.

Но везде есть небольшие оплошности, недоразумения, недоработки, и Millenium Racer не исключение. Стиль, к сожалению, выдержан не до конца. Поясню с удовольствием. Выше описана атмосфера, основными составляющими которой являются скорость, супермотоциклы и гипертрассы. А теперь попробуйте нарисовать портрет участника таких заездов, гонщика, что восседает в седле произведения технической мысли, человека, который испытывает нешуточные перегрузки, просто управляет этим агрегатом, наконец. Это же в десять раз более серьезный и сконцентрированный Шумахер, более "горячий" Хаккинен, более расчетливый Хилл. Именно такой образ возник у автора этих строк. Однако через пять секунд после старта он был варварски разрушен самой игрой. Обгон — и стильный наездник вдруг забавно встает с мотоцикла, мультяшно вытягивает руку и в экстазе кричит неуместно веселым голосом что-то типа "Yes! Got u!". И это Y2K Fighter? Земляной червяк Джим какой-то!

От автора

Но, быть может, читатель хочет мнения рецензента. Хочет знать, понравилась ли ему игра. Понравилась. И не только забавными мотоциклами-попрыгунчиками. Не разочаровали соперники. А это немаловажно.

Я на протяжении двух трасс учился становиться третьим (путевка в следующий этап в режиме первенства), четырех — вторым, шести — первым. Лидер долго казался безвозвратно утерянным, и бороться приходилось только с когортой преследователей. С одной стороны, это раздражало, с другой — заводило. Обычно бывает так, что игра после пары выигранных треков перестает забавлять. Тут не так. И слава Богу. Понравилась внешность игрушки. Интересные текстуры, притягательное освещение... Фишка — полупрозрачный мотоцикл. Кстати, его цвет можно выбрать в меню. Вы также в состоянии внедрить в игру лицо для собственного персонажа, чтобы потом, на пьедестале, его лицезреть. Для этого надобно поместить в директорию Faces bmp'шный файлик, желательно с разрешением 64*64 в 16-битном цвете. Пустячок, а приятно-то как!

Само собой разумеется, ритм музыкальных композиций как нельзя лучше вписывается в игровую концепцию. Призывно звучит реактивный двигатель. А неуместно выглядят уже упоминавшиеся выше восклицания оказавшегося несерьезным гонщика.

Мой вердикт. Millenium Racer — Y2K Fighters — новомодная игрушка, способная доставить немало приятных минут человеку, который не прочь хорошенько поколбаситься.

Дмитрий Жуков



Монополия-2: Время Бросаться Костями

MONOPOLY

Доктор, у меня это... галюники.
— Какого рода?
— Понимаете, у меня в ушах как будто лошадки скачут. Все время, даже когда сплю. А когда зажмуришь глаза, то артефакты мерещатся.
— М-да... А скажите, милейший, как часто вы играете в "Героев"?
— ???!!!???!!!
Из врачебной практики.

История болезни

Давно уже ждал народ достойной замены столь удачного культмассового мероприятия, каким является геройский хот-сит. И, кажется, дождался. Господа! Разрешите вам представить одну из самых культовых игр всех времен и народов — MONOPOLY. Точнее, ее машинно-графический вариант от Hasbro Interactive. Часть 2. На этот раз в 3D.

Для начала небольшой исторический экскурс. Когда появилась игра, точно никому не известно. Возможно, что еще какой-нибудь бедный доисторический Ерик с мослом в руке чертил на песке квадраты и вписывал в них знаки доллара:). Говорят, что игру придумали американцы. Вроде бы, их звали братья Паркер. За точность этих данных не ручаюсь, не проверял. Однако, достоверно известно, что:

— начиная с 1935 года, в мире было продано более 160 млн копий этой настольной игры;

— только в прошлом, 1999 году, было продано более 2 млн копий;

— сегодня эта игра продается в 75 странах на 26 языках. Наибольшую популярность она получила в США, Канаде, Великобритании, Франции и Германии;

— в 1959 году 4 комплекта оригинальной МОНОПОЛИИ, демонстрировавшейся на выставке в Москве, исчезли при загадочных обстоятельствах (знай наших!:)).

Появление этой игры в моей жизни относится к тем достопамятным временам, когда мороженое стоило 8 копеек, бублик — 6 копеек и все восьмиклассники в школе казались большими. Когда любовь простого пацана к дикому, невиданному и запретному Западу измерялась килограммами собранных этикеток от жвачек, коробок из-под сигарет и наклеек от импортных вин и ликеров. Широкие подоконники школьных коридоров стали плацдармом для тотальной игры в фантики. Многие, наверное, помнят — брался фантик от жевки, причем обязательно заграничной, сворачивался в треугольник и понеслась...

Дома тоже находилось занятие. Собиралась толпа. Доставали ватман, расчерчивали его на квадраты и с большим усердием и старанием врисовывали и вписывали в них все, буквально все наше тогдашнее представление об ИХ жизни, начиная от билетов на KISS (за 500$) и кончая SEX SHOP и GENERAL MOTORS (примерно за ту же стоимость!). Из тетрадных листочков вырезались первые прототипы "вечнозеленых президентов". И начиналась игра. Маленькие наследники Ильича с хозяйским видом бросали кубик, двигали фишки и, хрустя самодельными "банкнотами", покупали и продавали фирмы. То есть, рулили как заправские капиталисты-миллионеры. Даже лучше!:). Потом, с возрастом, конечно, это все забылось, забросилось и не вспоминалось до тех пор, пока не появился компьютерный эмулятор этой игры. О нем, собственно, и речь.

Амбулаторное обследование

Итак, что же представляет из себя новое детище Hasbro... Впрочем, так ли уж новое? Файлы на диске датированы октябрем 99-го. Получается, что игра вышла черт-те когда, в прошлом году, а я только сейчас ее заметил? Не может быть! Тогда бы и пресса о ней заикнулась. Перелопатив подшивки игровой периодики за октябрь-декабрь'99, а также посетив несколько "крупнейших русских" сайтов, я так ничего и не нашел — нигде ни слуху, ни духа про MONOPOLY. Ну, да ладно. По большому счету мне плевать, когда она вышла, главное, что игрушка теперь у меня.

Пока шла инсталляция, у компа образовалась небольшая толпа желающих лицезреть нового "убийцу рабочего времени". В ожидании начала вступительного ролика я пошутил: "Ну, щаз опять покажуть космос каконть и офигенный космический корабель...". И почти угадал — пошла заставка фирмы Hasbro с пролетающим вокруг Земли спутником. А сам ролик, в общем-то, оказался в тему — своеобразный калейдоскоп из летающих фирм, фишек и падающих с неба купюр и акций. В начале игры нас приветствует молодцеватого вида круглолицый старикашка, символизирующий, видимо, главного банкира-монополиста. Имечко у него, между прочим, Mr.Monopoly! В дальнейшем задорный голосок этого самого мистера будет сопровождать нас на всем протяжении игры. Перед стартом игрокам предлагается как-то обозвать себя и выбрать одну из 11 фишек, которой предстоит играть. Фигурки — просто прелесть! Теперь они стали объемные и блестящие, будто отлитые из свинца. И, что самое главное, они ожили. В игре каждая из них по-своему анимирована и озвучена: "пушка" с грохотом скачет и переворачивается, "коняшка" прыгает, как кузнечик, издавая характерное ржание (да не кузнечик ржет, дубина, а конь:)), движение "наперстка" почему-то похоже на пружину. Только "машина", "собачка" и "кораблик" ведут себя более-менее естественно — машинка ездит, кораблик как бы плывет, а песик весело бегает, виляя куцым хвостиком.



См. страницу 24

Монополия-2: Время Бросаться Костями

Начало на стр. 23

В режиме хот-сита (да-да, есть здесь такой режим, "Add human player" называется) могут играть до 6 человек, по сетке — до 5. В опциях можно выбрать одну из пяти ретро-мелодий, поменять разрешение и битность цвета, включить/отключить анимацию фишек и стола, освещение, билинейную фильтрацию и дизеринг. Из всех этих фич я пользовался только одной — отключение вращения 3D-камеры, что заметно ускоряло графику на моем стареньком P-II.

И последнее приготовление перед игрой — выбор доски. Кроме классического, имеются виды восьми американских городов: Нью-Йорк, Вашингтон, Чикаго, Сиэттл, Торонто и т.д. С помощью прилагаемого к игре board-editor'а можно изготовить и собственный стол. Вообще-то, редактор позволяет делать только две вещи: вставлять фотографии и вписывать надписи (на английском). Вы можете украсить клеточки видами своего города или воспользоваться уже готовым клипартом с этого CD. Я, например, навтыкал во все клетки голых баб и подписал пахабными словечками (эх, люблю я это дело:)). Этакий Porno-city получился.

И вот, наконец, торжественный момент — начинаем играть. Нашим взорам предстает увеличенный фрагмент доски со стартовой клеткой GO, на которой, толкая друг друга, стоят готовые к бою, т.е. к ходу, фишки-фигурки. И здесь я должен сделать небольшое отступление, дабы ознакомить непосвященных с основными принципами и правилами игры.

Игровой стол представляет собой доску, по краям расчерченную на квадраты (или прямоугольники). Центральное пространство стола остается свободным, чтобы игрокам было где разбрасывать кости. В Monopoly-2 борда стала как бы трехмерной и может вращаться во всех видах и ракурсах. С помощью специальной кнопки игрок может выбрать любой, удобный для себя угол обзора. Перед игрой каждому выдается по 1500$ (не мечтайте, понарошку выдается:)). Ваша цель — любой ценой и как можно быстрее разбогатеть и вытеснить, т.е. обанкротить конкурентов. Кто останется на доске, тот и выиграл. Игроки по очереди бросают кости и делают ход, протяженность которого определяется количеством меток на кубиках. Каждая клетка — это фирма, имеющая свою стоимость и рентабельность. "Фирма", в данном случае, это образ собирательный. Сюда входят фабрики, заводы, парки, библиотеки, киностудии и еще много-много чего. Игрок, попавший на клетку с купленой вами фирмой, платит пени за аренду в размере от 2 до 50$. Когда у кого-либо набирается 2-3 фирмы одного цвета, то он может проапгрейдить их до уровня House и Hotel. В этом случае данная клетка наносит больше дамаджа конкурентам. Кроме фирм имеются так называемые службы — железные дороги, электро— и водослужбы. Они тоже приносят доход, но не апгрейдятся. Кроме того, есть еще бонус-клетки: GO — проход через "начало" добавляет в вашу копилку 200$; CHANCE — возможны варианты от -200 до +200 долларов; INCOME TAX — заплати штраф 75 — 200$; JAIL (тюряга) = -50$. В случае критической



нехватки денег всю вашу недвижимость можно продать или заложить. Предусмотрена также возможность обмена фирмами и аукцион.

Игра началась. Первый сброс произвел удачно — кости показали двойной ход, и моя собачонка за один присест взяла две фирмы. "Ах, мой пес, оловянный нос! Ты удачу мне принес...". А вот Васькиному наперстку не повезло — сразу попал на штрафную клетку и подсел на 200$. Пока все тихо. У пацанов спокойные безмятежные лица. Круг за кругом идет игра, скупаются фирмы и все меньше и меньше остается незанятых клеток. Кто-то случайно попал в тюрьму, кого-то случайно заставили отстегнуть 150$ в помощь голодающим американским школьникам, а кому-то банк, опять-же случайно, начислил дивиденды. Эта игра, как никакая другая, построена на случайностях. Боженька послал 200 баксов, боженька отнял 200 баксов — сплошь и рядом. За один круг можно подняться или просесть долларов на 300-500 за здорово живешь, на одних только клетках-бонусах. Ближе к концу игры, когда игровой стол обрастает хаусами, каждая такая случайность может носить роковой характер.

Под общий хохот Мишкина телега уже в который раз залетает в тюрягу. Арестанта "заталкивают" в черный фургон и на полных газах, с сиреной везут в "клетку с клеткой":). А вот мой умничка-песик пока молодец, ходит удачно и хоро...

— Э-э, але, куда пошел?...

А ну стой! Стой, кому сказзаа-ал... О, нет...

...И куда-ж ты встал, собака бешеная?.. Нет, его здесь явно подкармливают ванильными сухарями — четвертый раз глупая псина встает на Васькин "рэйлроад"!

Деньги имеют нехорошее свойство кончаться. Купил пяток фирм, уплатил несколько штрафов и в кошельке осталось каких-то жалких 20$. Самое хреновое в этот момент наступить на клетку с незанятой фирмой и, следовательно, встать перед необходимостью ее покупки. Отказаться можно только в пользу своих друганов-конкурентов через торги на аукционе. Аукцион — это шоу, особенно когда находится товарищ, готовый заложить последние носки, лишь бы урвать кусочек пожирнее. Над скрягами тоже прикол: два придурка, у которых осталось по 19$, отчаянно борются за право владения фирмой — один ставит 5$, а второй 6$, первый — 7$, второй — 8$... В итоге фирма рыночная стоимость которой 350$, достается счастливчику за 10$!!!

Через какое-то время на доске не остается ни одной свободной клетки. Чем больше народу играет, тем быстрее занимаются фирмы. Вот тут-то и наступает время обмена. Пожалуй, в МОНОПОЛИИ это единственное место, где игрок может хоть как-то повлиять на ход игры и склонить чашу весов в свою сторону.

— Эй, Миха! Глянь, чего у меня есть-то!!!

— Чего?

— Былененькая.

— Ух ты!!!... Хочу.

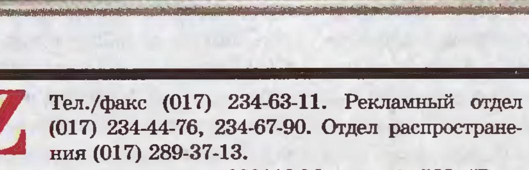
— Лады. А ты мне тогда красенькую уступи и доплати еще 90$.

— А харя не треснет?

— Не хочешь, не меняйся:)))

— Ну ладно, изверг, забирай.

Очень важно правильно угадать момент, когда надо меняться. Например, нет никакого смысла в обмене с богатым соперником, которому до заветной "трешки" осталась одна клетка, а у тебя сейчас даже и "пары" нету. Также нужно следить, чтобы обмен был равноценным — если ты берешь у приятеля фирму за 100$, а отдаешь свою, которая стоит 400$, то пускай кореш доплачивает тебе разницу или дарит еще одну-две фирмы. Если вам повезло и "трояк" образовался сам собой, то меняться вообще не обязательно.



И вот на нашем деревянном столе (а может, и не деревянном) медленно, но верно начинают произрастать первые домики. Сначала зеленые (house), а потом и красные (hotel). Ну прям как яблочки созревают! Факт постройки домиков на своих клетках вызывает у меня чувство глубочайшего удовлетворения и кайфа: "Ловись рыбка, большая и маленькая," — напеваю я каждый раз, когда превращаю "зеленое" в "красное". Момент сброса костей вблизи красных домиков по своему накалу, трепету и страху сравним с игрой в "Русскую рулетку" с реальными пистолетами и настоящими пулями. Две-три клетки с частоколом из домиков — это настоящая засада для игрока. Попади туда человек или животное, засосет насмерть! Случайно наступив на такой домик, можно угареть на 600-1500$ сразу, что в большинстве случаев смерти подобно. Палец застыл на кнопке мыши перед решающим кликом на "roll dice". Все замерли. Стало так тихо, что за спиной слышно прерывистое дыхание товарищей, напряженно ждущих, чем все закончится. Проскочит или нет? Быть или не быть? Именно так стоит вопрос.

Очень интересно со стороны наблюдать за физиономиями играющих. Вот лицо, выражающее полное моральное, физическое и сексуальное удовольствие — значит боженька послал деньжат. А вот гримаса боли и ужаса — не иначе на домик попал. Мои соболезнования. Бывает, за время хода лицо игрока искажается несколько раз, принимая подчас самые экзотические очертания. Такое даже в Goo не смонтируешь:).

Напоследок пару слов о "компьютерном интеллекте". Имеется три уровня сложности — новичок, предлриниматель и магнат. Выиграть у машины даже на нормале весьма проблематично. Комп себе подыгрывает. Он сбрасывает ровно столько, сколько ему нужно для преодоления очередной преграды или засады. Своими глазами наблюдал, как "аишник" разов десять кряду лихо проскакивал через утыканные зелеными и красными домиками клетки! Ни одному живому челу повторить такое не удастся.

Заключение лечащего врача

Как бы я ни нахваливал МОНОПОЛИЮ, должен признать, что игра эта никогда не станет хитом. Она не популярна. Она на любителя. Все-таки, как ни крути, а игровой процесс здесь довольно незатейлив и монотонен. Участие человека, как существа разумного, в игре сведено к минимуму — большую часть времени игрок просто тупо клацает на кнопках "buy" и "roll dice". В настольной версии так хоть самому можно было кубики в ладошках потрясти да фишки подвигать. А здесь за тебя все это делает компьютер. Все ваши успехи и поражения, взлеты и падения происходят по воле его величества случая. Все зависит от того, как лягут кости.

Но в то же время именно элемент случайности придает игре небывалый азарт. Она настолько непредсказуема, что даже самые сдержанные и волевые челы начинают проявлять свои эмоции местами настолько бурно, что диву даешься. Если вы хотите посмотреть на трясущиеся руки впавшего в бешенство "человека с железными нервами" или услышать трех— и четырехэтажную отборнейшую бран из уст застенчивого скромняги (вроде меня:)), то втяните и научите их играть в МОНОПОЛИЮ. Шоубойз вам обеспечено:).

Эту игру редко встретишь на прилавках магазинов, воротилы пиратского бизнеса ее не возят — "неходовой товар". В принципе, молчание игровой прессы можно объяснить той же причиной. В общем, совсем затерялась эта добрая, старая игрушка среди новомодных образцов графического совершенства а-ля Q3 и NFS5. А жаль. Ведь хорошая, блин, игра. Да вы сами попробуйте.

PS. Ах, да. Совсем забыл рейтингом заклеймить. А какой может быть рейтинг у логических игр, где нет графики и сюжета? Диагноз данного заболевания такой же, как у "Тетриса" — ВЕЧНО и НЕИЗЛЕЧИМО.

=SSViking=
ssviking@mail.ru
http://www.3dfiles.ru

виртуальные радости A·Z
Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г. Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77—443.
Тел./факс (017) 234-63-11. Рекламный отдел (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: nestorpb@nestor.minsk.by.

Шеф-редактор Марина Коневега.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 31.08.2000 г. в 10.00. Тираж 14.500 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии издательства "Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 4540